16 **İNCELEME:** Final Fantasy VII • X-COM Interceptor • The X-Files



PC GAMER TÜRKİYE

CD-ROM Hediyeli

CD'DE BU AY

Grim Fandango

demomuzda ölülerle oynayın...

Ve daha birçok sıkı demoyu da CD'de bulabilirsiniz

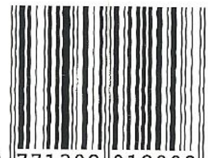
Dünyanın En Çok Satan PC Oyun Dergisi

1999'un top 10 oyunları

YENİ CIVILIZATION

kenan9593

www.pcgamer.com
Yıl: 1 Sayı: 1 • EKİM 1998
Fiyatı: 1.000.000 TL.
ISSN 1302-0129



ACTIVISION BİR KLASİĞİ YENİDEN CANLANDIRIYOR. SID'DEN SONRA BİR HAYAT OLABİLİR Mİ?

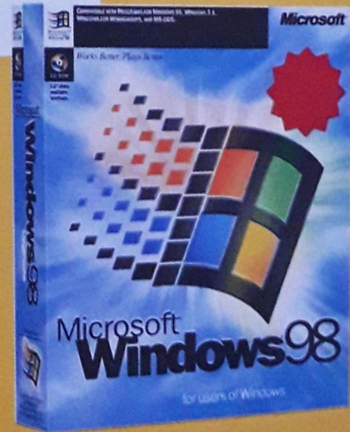
Windows98
Türkçe
konuşmaya hazır





Microsoft Windows 98

Bilgisayardan beklentilerinizi daha siz söylemeden karşılayan, çalışmak kadar eğlenmek de istediğinizi bilen Windows 98, şimdi her konuya olduğu gibi, Türkçeye de çok hâkim!..



Daha yetenekli. ***Uygulamalar Windows 95'ten %36 daha hızlı açılıyor. Diskinizi %28 daha verimli kullanıyor. Sabit diski düzenli kontrol ediyor, sorunları otomatik olarak çözüyor. Windows update özelliğiyle kendi kendini yenileyebiliyor. Yardım menüsü daha ayrıntılı, dinamik ve güvenilir. Internet ile iç içe ve Internet erişimi daha kolay.***

Daha eğlenceli. ***DVD teknolojisini, gerçeğe çok yakın yüksek performanslı grafikleri destekliyor, dijital ses kullanıyor. USB desteğiyle yeni donanımları kolayca kuruyor.***

Microsoft

Nereye ulaşmak istiyorsanız, oraya...

www.microsoft.com/turkey/windows98/

PC GAMER TÜRKİYE
YIL: 1 • SAYI: 1 • EKİM 1998

Kapak Konusu

1999'un Top 10 Oyunları

28

1999'A DAHA UZUN BIR ZAMAN varmış gibi görünse de gelecek yılın en ateşli oyunlarının hangileri olacağı şekillenmeye başladı bile. Oyunların heyecan verici başlıkları oturup beklemenize engel oluyor. Biz de geleceğin bu nadide parçalarıyla ilgili daha detaylı bilgi edinmek için yollara düştük.

YENİ BİR CIVILIZATION YARATMAK

Flaş...Flaş...Flaş...

54

Bir PC oyun klasiği olan *Civilization*'ın yeni bir versiyonu için en doğru zaman. Activision, adı *Civilization*'la bütünleşmiş olan Sid Meier'siz, oldukça cesur bir adımla bu işe girişti. Sid olmadan *Civilization* efsanesi sürdürülebilir mi? *Civilization*'ın tarihini gözler önüne seren öykümüzde bu sorunun yanıtını ve piyasaya çıkacak diğer turn-based oyunlar karşısında yeni bir *Civilization*'ın başarı şansının ne kadar olduğunu öğreneceksiniz.

Donanım

99 **Donanım**
Teknoloji çocuğu Tuğbek, PC'lerdeki ses ve dijital audio sistemlerindeki son trendler konulu ev ödevini yaptı ve bu heyecan verici teknolojilerle ilgili bulgularını sizlere sunuyor. Ayrıca 3Dfx Banshee'ye herkesten önce göz atıyor ve size teknolojinin sınırındaki hardware'ler hakkında öğrenmek için can attığınız yepyeni haberler veriyor.

İncelemeler

83 Addiction Pinball
84 Beast Wars: Transformers
88 Descent: Freespace
94 Dominion: Storm Over GIFT 3
76 Final Fantasy VII
96 Forsaken
92 Game, Net & Match
75 Icarus
74 Jazz Jackrabbit 2
80 Liberation Day
90 MechCommander
81 Medieval
72 The Operational Art of War, Vol. 1 (1939 – 1955)
82 Redjack: Revenge of the Brethren
86 X-COM Interceptor
78 The X-Files

Disk Sayfaları

PC Gamer-Türkiye'den oyun demolarıyla dolu dört dörtlük bir disk! 8



Strateji

122 **Unreal:** Gözünüzü alamayacağınız oyunun ilk sekiz levelı için ipuçları.

126 **Might and Magic VI:** Bu devasa oyunda hayatta kalabilmek için bilmeniz gereken herşey.

136 **TA: The Core Contingency:** Favori oyununuzun tüm sırları burada açığa çıkıyor.

Departmanlar

20 **Görgü Tanığı**
Lands of Lore III'ün tanıtımı, *Quake III* planlarındaki bir değişiklik ve Origin'den bedava bir oyun bu ayın büyük hikayeleri.

114 **Uzatma Dakikaları** — Uğur Uludağ
Oyun bug'ları, upgrade'ler, add-on'lardaki son gelişmeler, senaryo diskleri ve bir oyunu uzatmanın tüm güzellikleri Uğur'un işlediği konular.

116 **Multi-Play** — Mustafa Gökalp Balkaya
Mustafa Multi-Play oyunların bütün nimetlerini ortaya koyuyor.

117 **Eşiktekiler** — Kaan Polatoğlu
Quake cephesinde yeni gelişmeler var. id geleceğini online'a mı bağlıyor?

118 **Başka Dünyalar** — Güven Çatak
Güven adventure'ların geçmişine şöyle bir göz atıyor. Ama dört gözle beklediğimiz *Grim Fandango*'yu da es geçmiyor.

119 **Masaüstü Genarali** — Deha Akil
Komutanımız size SWAT timinin yönetimiyle ilgili tavsiyelerde bulunuyor. Ayrıca Internet'in en iyi strateji sitesinden haberler veriyor.

120 **Sim Kolonu** — Gülçin Hatıhan
Gülçin size farklı oyunlardan güzel bir menü hazırladı. Ağzınızı sulandırmakta kararlı gözüküyor.

151 **Mektuplar**
İsteklerinizi, önerilerinizi ve düşüncelerinizi bizlerle paylaşın.

152 **Gelecek Sayı**
Tüm zamanların en iyi 50 oyununa hazır mısınız?. Sizi bilemeyiz ama biz çoktan hazırız.

PC GAMER ONLINE: WWW.PCGAMER.COM



PC GAMER-Türkiye doğdu...

Bilgisayar oyunları tüm dünyada ortaya çıkışından beri ülkemizde de günü gününe izleniyor. Elektronik oyunların geçmişi neredeyse yirmi yıla yaklaşırken, bir kuşağın bu oyunlarla büyüdüğünü söylemek mümkün.

Bilgisayar oyunlarının yaygınlaşmasına paralel olarak, oyun endüstrisinin kendisini ifade etmesine yarayacak ve oyunseverlerin de bu konuda dünyada olup biteni, yeni üretilen oyunları takip edebilmesine yardımcı olacak yayın organlarına ihtiyaç duyuldu. Kısa sürede oyun dergileri kendi tarzlarını, kendi dillerini ve hatta argolarını oluşturarak basında kendi türlerini yarattılar.

Dünyada şu anda sayısız oyun dergisi yayınlanıyor. Bütün dergiler oyunseverlere rehberlik misyonunu gerçekleştirdikleri iddiasındalar. Ama oyun dergileri hakkında en doğru yorum yine siz okurlardan geliyor. Oyunlarla ilgili yazılanlarda yapılan en küçük bir hata bile gerçek oyun tutkunlarının gözünden kaçmıyor.

PC Gamer bu anlamda dünyanın en güvenilir dergilerinden biri. Sadece Amerika'da aylık tirajı 280 binin üzerinde olan *PC Gamer*, bütün dünyanın en çok satan oyun dergisi. Türkiye'de büyük ihtiyaç duyulan böyle bir dergiyi kendi dillerinde Türk okurlara ulaştırmak önemli bir gereklilikti. Bunu başardığımız için büyük bir mutluluk duyuyoruz.

Hızlı bir başlangıç yaptığımız ilk sayımızda birbirinden ilginç konulara yer verdik. 1999 yılında dünyanın en iyi ilk 10 oyununu sizler için belirledikten sonra, PC Oyunları klasiği *Civilization*'a ve efsanenin gelişimine yeniden bir göz attık. Bunların dışında da sayısız oyun ve tanıtımla sizlere daha ilk sayıda dopdolu bir dergi sunmaya çalıştık.

1999 yılı PC oyunları açısından oldukça hareketli ve verimli bir yıl olacak. Yepyeni oyunlar ve klasiklerin yeni versiyonlarının demoları şimdiden elimize ulaşmaya başladı. "*PC Gamer-Türkiye*"de yepyeni ve canlı üslubuyla Türkiye'nin benzersiz oyun dergisi olma yolunda. Hep birlikte yeni bir başlangıç yapıyoruz.

PC GAMER-TÜRKİYE

Coconut Monkey İlk Başrolünü Kaptı!

HOLLYWOOD (PCGNN)

Coconut Monkey kim mi? *PC Gamer* CD'sinin sevimli maskotu. Ama siz onu oynadığınız pek çok oyundaki ufak rollerinden hatırlarsınız. Hala mı hatırlayamadınız? Öyleyse CD'mizdeki Coconut Monkey Arşiv'ine bir göz atın.

Gelelim başrol olayına. Tinseltown kaynakları saygıdeğer oyuncu Coconut Monkey'nin tüm zamanların en iyi aksiyon filmi olmasına kesin gözüyle bakılan bir filmde başrol oynayacağını doğruladı.

Senaryo detayları bir bir saklanıyor, ancak PCGNN (*PC Gamer* News Network) birkaç detayı öğrendi: CM, geçmişi karanlık olan bir radyoaktif astronotu, Dr. Nick "Nick" Mc Clure'u oynayacak. Korkunç ters giden bir seri inek-üretim testinden sonra Mc Clure, mutasyon geçiren canavar inekleri çevredeki köyleri yerle bir etmeden durdurmalı ve eski kız arkadaşını korkunç buzağıların elinden kurtarmalıdır.

Aksiyon tam en uç noktaya eriştiğinde de bakteriler dahil olmak üzere dünyadaki tüm canlıları yokedebilecek güçte dev toparlak bir cismin dünyaya doğru yaklaştığı farkedilir. Bu yüzden CM, roketle uzaya gidip bu dev toparlak cisimle mücadele etmek zorundadır. Hepsi bu kadarla bitmiyor; canavar inekler de kendi roketleriyle havalanırlar. Filmin sonu ise tüm zamanların sonlarını geride bırakacak gibi gözüküyor.

Henüz ismi konmayan bu filmin tahmini bütçesi 10 milyon dolar olarak açıklandı. Gösterime gelecek yaz girecek olan bu filmi bekleyin.

Disk Editörünün Notu

CD'yi açtığınızda "Dispatcher initialization error 11" mesajıyla karşılaşırsanız, *PC Gamer* 'ın *www.pcgamer.com* adresinden, CD arayüzümüzün yeni bir versiyonunu yükleyebilir ya da demoları aşağıdaki komutları kullanarak, manuel yükleyebilirsiniz.

CD'nin çalıştırılması

1. CD'yi yerleştirin.
2. Eğer Autorun CD'yi başlatmazsa, Başlat'a tıklayın ve Çalıştır'ı seçin. *X:\PCGAMER.COM* yazın, buradaki *X* sizin CD-ROM sürücünüzün harfi.
3. Bu, *CD* 'yi çalıştıracaktır.

Sistem Gereksinimleri

Windows 95; 486/33; 4MB RAM; Mouse

NOT: Bu gereksinimler sadece arayüz programınızın yüklenmesi için. Her oyun demosunun kendi ek gereksinimleri olacaktır. Bu yüzden açıklamaları dikkatle okuduğunuzdan emin olun.

Win3.1 Kullanıcılarının Dikkatine!

PC Gamer arayüzü Windows 95 için tasarlanmıştır. Eğer Widows 3.1 kullanıyorsanız, Win 3.1'in demolarını ayrıca yüklemeniz gerekiyor.

İÇİNDEKİLER / MANUEL YÜKLEME KOMUTLARI

Yükleme Kısayolları

CD arayüzümüzün yüklenmemesi ya da düzgün olarak çalışmaması durumunda, her demoyu arayüzü komple atlayarak yükleyebilirsiniz.

Demoları manuel olarak yükleyebilmek için yan sayfada yer alan tabloya bir göz atın. Bu tablo demoların bir listesiyle klasör ve yükleme komutlarını içeriyor.

Tablodaki komutları çalıştırmak için Windows 95'te Başlat-Çalıştır komutunu veya Win 3.1'de Program Yöneticisi'nden Dosya-Çalıştır komutunu kullanmanız yeterli. Dialog kutusu ortaya çıktığında, önce CD-ROM sürücünüzün harfini daha sonra sağ taraftaki listeden demonun bulunduğu klasörü ve son olarak yükleme komutunu yazın.

Örneğin *Moto Racer 2* 'nin demosunu yüklemek için *X:\MOTO2\SETUP.EXE* (*X*, sizin *CD* sürücünüzün harfi) yazıp Enter'e basın. *Moto Racer 2* setup programı bundan sonra çalışacaktır. *CD* 'de uygun klasörü, bulmak için File Manager'ı veya Explorer'ı kullanabilirsiniz. Sonra yapmanız gereken yükleme komutunun üstüne iki kere tıklamak.

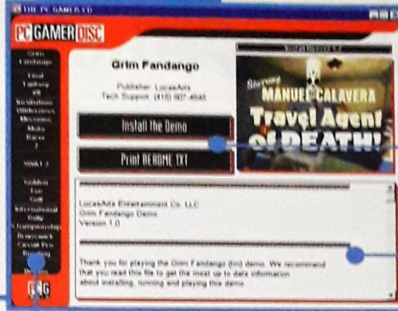
Eğer Windows 3.1 kullanıyorsanız birçok Windows 95 demosunu ve bizim arayüzümüzü çalıştıramayacağınızı unutmamalısınız.

*** işareti demoyu çalıştırmak için DirectX gerektiğini gösterir. *CD* 'de \DIRECTX klasöründeki DXSETUP.EXE' yi çalıştırarak DirectX'i yükleyebilirsiniz.**

Demo	Klasör	Yükleme Komutu	Sayfa	OS
Grim Fandango*		GRIM.EXE	10	WIN95
Incubation*	\INCUDEMO	INCUDEMO.EXE	11	WIN95
Final Fantasy VII*	\FF7DEMO	SETUP.EXE	12	WIN95
Kuba	\KUBADEMO	KUBADEMO.EXE	12	WIN95
SWAT 2	\SWAT2	SWAT2DEMO.EXE	14	WIN95
Moto Racer 2*	\MOTO2	SETUP.EXE	15	WIN95
Golden Tee Golf*	\GTGOLF	SETUP.EXE	16	WIN95
Golf 1998*	\MSGOLF	MSGOLF98.EXE	16	WIN95
International Rally*	\RALLY	RAL.EXE	17	WIN95
Brunswick Circuit Bowling*	\THQ_BOWL	BOWLING.EXE	17	WIN95
EarthLink	\EARTHL	SETUP.EXE	18	WIN95
MindSpring	\MSPRING	SETUP.EXE	18	WIN95
En Baba Oyun Add-On'ları	\Addons		18	WIN95
Doom2	\DOOM2			
Duke 3D	\DUKE3D			
Quake 2	\QUAKE2			
StarCraft	\STARCRAFT			
Unreal	\UNREAL			
Patch'ler	\PATCHES		115	

YOLUNUZU NASIL BULACAKSINIZ?

DEMOLAR

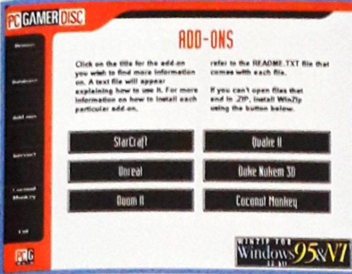


"Install the Demo" istediğinizi yerine getirir. Demoların çoğu oyunun nasıl oynandığı ile ilgili daha fazla açıklama içeren "READ-ME" dosyalarıyla birlikte geliyorlar. Eğer bir çıktısını almak istiyorsanız "Print README.TXT." tıklayın.

Menü ekranı istediğiniz zaman, istediğiniz demoya gitmenizi sağlıyor. İlk ekranda görünmeyenler için "More Demos"'a tıklayın.

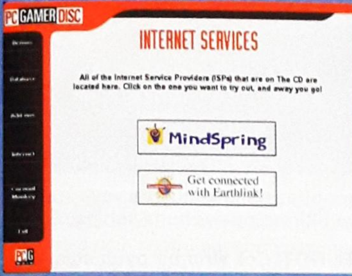
Eğer README.TXT dosyasının çıkışını almak istemiyorsanız, seçtiğiniz demoyla ilgili daha detaylı bilgiyi bu pencereyi kaydırarak alabilirsiniz.

ADD-ON'LAR



CD'deki tüm add-on'lar kullanım açıklamalarıyla birlikte burada.

INTERNET



Hızlı bir bağlantı istiyorsanız, işte yolunuz. Buradan Internet bağlantınızı alabilirsiniz.

(ABD İSS'lerine uluslararası telefonla bağlandığınızı unutmayın.)

PC GAMER DISC

Created with NeoBook for Windows 95

Demos

Database

Add-ons

Internet

Coconut Monkey

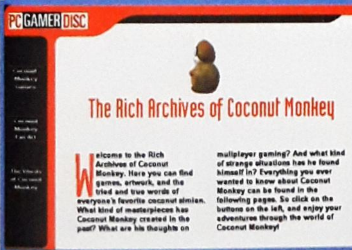
Exit

PCG MAIN

Welcome to The CD!

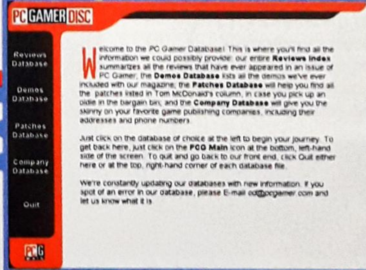
Sit down and get ready for the ride of your life. This month's demos will knock your socks off. We've got LucasArts' eagerly anticipated *Grim Fandango* for all you adventure fans. Continuing the adventure / roleplaying theme, we managed to get a new, updated *Final Fantasy VII* demo from Eidos. This time, it supports a variety of 3D cards, and there's a software-only mode, too. We also got our hands on Blue Byte's *Incubation: The Wilderness Missions*, a demo of the add-on pack for last year's best turn-based strategy game. For racing fans, we picked up *Moto Racer 2* from Electronic Arts. It's hard to find a motorcycle racing game as fun as this one! And that's not all! Check out some Coconut Monkey memorabilia you won't find on any other CD anywhere! Along with our usual assortment of excellent add-ons for your favorite games, we deliver the Gaming Goodness(TM) you've come to love and expect!

COCONUT MONKEY

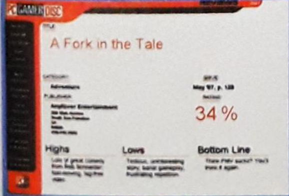


Sevimli dostumuz yine ne işler peşinde? Bu düğmeye tıklayın ve görün!

ARŞİVLER

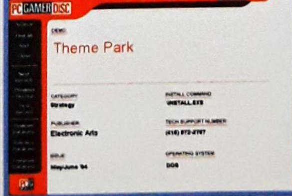


İNCELEMELER



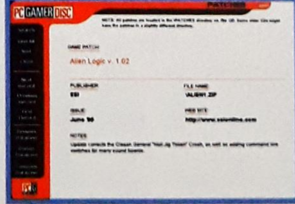
Kelepir sepetinde bulduğunuz oyun piyasada yeniyken yüzde kaç rating almıştı? Dergimizin inceleme sayfalarında bugüne kadar çıkmış bütün bilgilerin özeti İncelemeler Arşivi'nde.

DEMOLAR



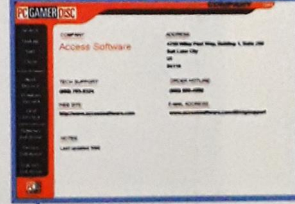
Denemek istediğiniz demo hangi ayın *CD*'sindeydi? Demo Arşivi bugüne kadar *CD*'mizde verdiğimiz demolarla ilgili bütün bilgileri veriyor.

PATCH'LER



Bu hasta oyuna bir patch mi arıyorsunuz? *CD*'de verilen ve Extended Play köşesinde bu güne kadar değinilen tüm yama ve güncelleştirmeler burada listelendi.

FİRMA



Bir oyun üreticisine nasıl ulaşırım diyorsanız, tam yerine geldiniz. Websitesi, telefon numarası ya da firmanın adresi. Hepsi sizin için burada hazır bekliyor.

Grim Fandango

YÜKLEME	\GRIM.EXE
TEKNİK DESTEK	(415) 507-4545
TÜRÜ	: Adventure
ÜRETİCİ FİRMA	: LucasArts
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium; 16MB RAM; 4MB hard-disk alanı; 2MB PCI grafik kartı; DirectX

Ölü olmak zor iştir. Bunu bir de Manny Calavera'ya sorun. Kendi kişisel cehennemine hapsolmuş Manny, Ölüler Dünyası'nda bir tur operatörü. Seyahat şirketinin ölüm departmanında çalışan Manny'nin görevi, Canlılar Dünyası'ndan insanları toplayıp Ölüler Dünyasına getirmek ve dört yıl boyunca kalacakları bu yeni yeraltı dünyasına onları yerleştirmek. Aynı zamanda bu yeraltı dünyası bütün ruhların gidecekleri ebedi dinlenme mekanlarından önceki son durak. Öteki ruhların aksine, Manny satış kotasını yakalayana kadar bu son duraktan ayrılamıyor. Ne yazık ki içinde bulunduğu kısırdöngü yüzünden Manny, doğru müşterileri bulmakta oldukça zorlanıyor. *Grim Fandango*'nun bu demosunda size düşen görev ise Manny'nin yanlışlarını düzeltip, ruhunun ebedi kaderini belirlemek. Zorlama yok!

Diğer adventure oyunlarına benzemeyen *Grim Fandango*, Meksika'nın Ölüler Günü'nü klasik film-noir tekniği ile birleştiriyor. Oyunun demosu Manny'nin dünyasına şöyle bir göz atarken, gerçekte neler olup bittiğini de çözmeye başlıyorsunuz. Bunu başarmak için de yapmanız gereken, bu dünyada yaşayan ölülerle temasa geçmeniz. Ama bu ölülerin bazıları sizinle konuşmak için o kadar da istekli değiller, bu yüzden onları tatlı sözlerle kandırıp gerekli bilgileri almalısınız. Bazı ölüler ise size, daha sonra işinize yarayabilecek nesneler verecektir.

Türünün diğer oyunları gibi *Grim Fandango* da size birçok araştırma yaptıracaktır. İpuçları oyunun içinde her yere dağılmış durumda ve sadece oldukça ciddi bir serüvene atılarak onları ortaya çıkarabilirsiniz. Demonun başındaki ilk göreviniz posta güvercinlerinin yumurtalarını toplamak. Odadaki iki "devrimci" ile konuştuktan sonra asansör ile dışarı çıkın. Biriyle konuşmak ya da bir cismi kullanmak için sadece yön tuşlarını kullanarak onlara (ona) doğru yürüyün ve aksiyon düğmesine basın (Enter). Eğer bir cismi tutuyorsanız, aksiyon düğmesine basmanız doğrudan o cismi kullanmanızı sağlayacaktır. Eğer biriyle konuşuyorsanız, sorabileceğiniz soruları içeren bir menüyle karşılacaksınız. Sadece bu listede aşağı doğru kayarak sormak istediğiniz soruyu bulun ve aksiyon düğmesine basın. Karşılıklı konuşmadan sonra biraz daha konuşma veya konuşmayı bitirme opsiyonuna sahipsiniz.



Ahhh, denizde yaşam. Beklediğiniz oyunda vakit kaybetmeden Ölüler Dünyası'nı araştırıyor.

ÖZEL NOT: Çok şirin bir oyun olan *Grim Fandango*'nun demosunu oynamak için *CD*'nin CD-ROM sürücüsünün içinde olması gerekiyor. İyi eğlenceler!

KONTROL TUŞLARI

İleri Hareket	8
Geri Hareket	2
Sağa Dönüş	6
Sola Dönüş	4
Koşma	Shift + 8
Nesneyi İnceleme	5
Eşya Listesi	Ins
Eşya Listesine Bakma	4 + 6
Nesneyi Tutma	Enter
Nesneyi Alma	+
Nesneyi Geri Koyma	+
N. Kullanma / Konuşma	Enter
Sıradaki Nesneye Bakma	del
Durdurma	pause
Konuşmaları Geçme	.
Demoları Geçme	esc
Oyundan Çıkış	Alt + X



Bu fantastik dünyada dolaşan sadece ölüler değil. Şu turuncu yaratığa bakın!

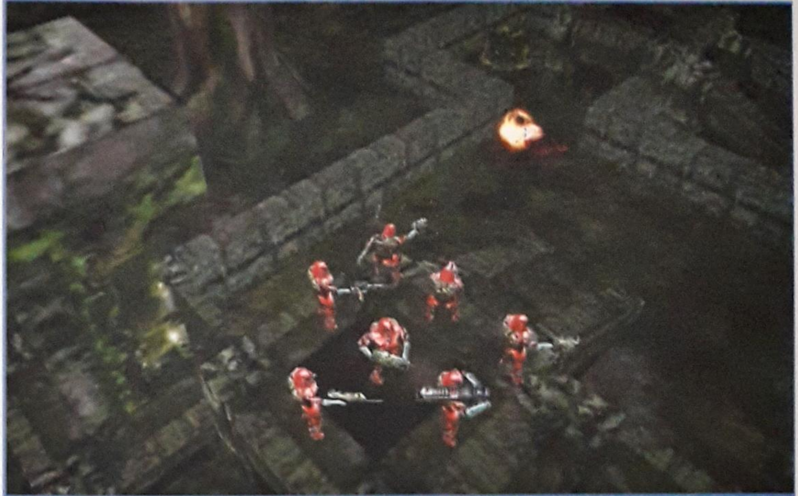
Incubation: The Wilderness Missions

YÜKLEME	\INCUDEMO\INCUDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK	(847) 995-9981
TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Blue Byte
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium; 16MB RAM; 37MB hard disk alanı; 2 MB video kartı; DirectX

Scayra gezegeninde, bir kurtarma operasyonu sırasında bir şeyler korkunç derecede ters gitti ve şimdi siz bir avuç askerle kalakaldınız; telsizle yardım isteme imkanınız bile yok. Çaresizce bu cehennem deliğinden kurtulmak için size her türlü korkuları yaşatan, keşke hiç buraya gelmeseydim dedirtecek bir ormanın derinliklerine doğru (tüylerinizi diken diken eden bir müzik eşliğinde) yolculuğa çıkacaksınız.

Blue Byte Şirketi'nin, 1997'de *PC Gamer* tarafından yılın en iyi Turn-Based strateji oyunu seçilen *Incubation*'ı takiben çıkardığı *Incubation: The Wilderness Missions*, bir ek bölümler paketi olup çok daha fazla turn-based, yaratık savaşları ve 3D aksiyon içeriyor.

Demo size bu yeni ek bölümler paketinden bir görev sunuyor: The Jungle. Demoya başlayınca sisteminize bağlı olarak software modunu veya 3Dfx uyumlu 3D hızlandırıcılı modu seçebiliyorsunuz. Maceraya başlamadan önce, level'ı hangi şekilde oynamak istediğinize karar vermeniz gerekiyor. Bunun için iki seçeneğiniz var: Instant Action veya Load Game. Instant Action'la isminizi girdikten sonra ekibinizi istediğiniz silahlarla donatıp oyuna başlıyorsunuz. Load Game'de ise önceden seçilmiş olan ayarlar ve silahlar ile doğrudan bir "level"a başlıyorsunuz.



Sizinkileri görüyor musunuz? Bir grup yaratıkla aranızda duran sadece onlar.

Oyuna başlayınca, kendinizi dört tarafı tuhaf yapılar ve korkunç Scay'Ger yaratıklarıyla çevrili vahşi Scayra ormanlarında buluyorsunuz. Oyun turn-based olduğu için bir kerede sadece bir askeri oynatabiliyorsunuz. Bir askerin üzerine tıklayınca asker, içerisinde rakamlar olan beyaz dairelerle çevriliyor. Bu rakamlar, bir askeri o bölgeye taşımak için gereken aksiyon puanlarınızın miktarını gösteriyor. Eğer bir askeri 0'a taşırsanız, o zaman bütün puanlar kullanılmış oluyor ve artık o askerle o turda hiçbir şey yapamıyorsunuz. 2'ye taşımak ise daha fazla hareket, ateş etme ve savunma moduna geçme imkanı veriyor. (Savunma modunu kullanmak için iki aksiyon puanınızın olması gerekiyor. Ekranın alt tarafındaki 'kalkan' ikonuna tıkladığınız zaman, oradaki asker yakınındaki bütün canlılara ateş ediyor.) Şunu da aklınızda bulundurun; eğer bir askerin aksiyon puanı varken, siz başka bir askere tıklarsanız, ilk askerin bütün puanları siliniyor. Bu yüzden adam değiştirmeden bir önceki adamla işinizin bittiğine emin olun.

Ekranın iki tarafında birçok ikon dizisi bulacaksınız. Bu ikonların üzerine mouse'u taşıdığınızda her ikonun fonksiyonunu anlatan tanım belirecektir. Ayrıca mouse'un sağ düğmesine basılı tutup istediğiniz pozisyona hareket ettirerek kamera açısını değiştirebilirsiniz.

ÖZEL NOT: *Incubation: The Wilderness Missions* 'ın demosu orijinal oyun olmadan da çalışır, ancak son ürünün çalışması için *Incubation: Time Is Running Out* 'ın tam versiyonuna ihtiyacınız var.



Masum küçük böcekler gibi gözükseler de, sizi ananızdan doğduğunuza pişman edebilirler.



Her turn'de belirli miktarda aksiyon puanı alıyorsunuz. Onları akıllıca kullanın.

Final Fantasy VII

YÜKLEME \FF7DEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (415) 547-1244

TÜRÜ : Roleplaying
ÜRETİCİ FİRMA : Eidos Interactive
GEREKENLER : Windows 95; Pentium; 32MB RAM; 78MB hard disk alanı; DirectX; DirectMedia

Geçen yıl dünya televizyonlarında gösterilen vurucu *Final Fantasy VII* reklamlarından sonra (İlanlar "Sadece PlayStation İçin" diyordu ve siz bu reklam karşısında haklı bir kızgınlıkla şok oluyordunuz) oyunun PC versiyonunun çıkmaması yüzünden her yerdeki PlayStation sahiplerinin nasıl da lanetlendiğini hatırlayın. Evet dostlar, dualarınız kabul oldu: Eidos, oyunun PC versiyonunu piyasaya sürdü. Bir oyun piyasaya çıkınca demosu da fazla uzakta olamaz. Ve işte burada!

Final Fantasy VII, gezegenin yaşam enerjisini emmek için bir yol bulmuş olan ve bunu tüketerek kainatı kontrol altına almaya çalışan Shinra adlı ketum bir şirketle ilgili. Bazı insanlar bundan pek hoşnut değildir, bu nedenle bu deliliği durdurmak için "Avalanche" adlı bir grup kurarlar. Siz, eski bir Shinra askeri olan ve şimdi Avalanche'lara katılan Cloud olarak oynuyorsunuz ve yol boyunca her türlü yaratıkla savaşıyorsunuz.

Oyunun demosu size Corel Dağı'nda keşif yapma ve Kuzey Corel halkı ile temasa geçme fırsatı veriyor. Konuşmak istediğiniz biriyle karşılaştığınızda "Aksiyon" tuşuna basın (Enter) ve konuşmaya başlayın. Bütün roleplaying oyunlarında olduğu gibi ufak bilgileri bile topladığınızdan emin olun, ilerde lazım olabilir.

Oyunda çarpışmalar rastgele noktalarda gerçekleşiyor. Bu sırada büyü yapmak, bir canavar çağırmak ya da elinizdeki nesnelerden birini kullanmak gibi birkaç seçeneğiniz var. Yapmanız gereken tek şey, aşağı kayarak istediğinizi seçip Enter'a basmak. Görsel bir ziyafet için bir canavar çağırmayı deneyin ve arkanıza yaslanıp gösterinin tadını çıkarın.

Ayrıca savaşırken ekranda üç ayrı karakter göreceksiniz: Cloud ve iki yol arkadaşı. Onları da çarpışmalarda kontrol ediyorsunuz. Çarpışma ilerlerken her karakterin kendi sırasına hazırlanmak için zamana ihtiyacı var, savaşa hazır olan sıradaki dövüşçüyü bilgisayar otomatik olarak karşınıza çıkarıyor.

FF VII' ın boşa umutlandıran demosu hakkında daha fazla detay için README.FILE'ını gözden geçirdiğinizden emin olun.

ÖZEL NOT: Daha önce dergilerde verilen demosundan farklı olarak bu demo (Voodoo Graphics dışında da) değişik birkaç 3D hızlandırıcıyı destekliyor. Ayrıca oyun hızlandırılmamış software-only modunda da çalışıyor.

KONTROL TUŞLARI

İleri	↑
Geri	↓
Sol	←
Sağ	→
Aksiyon (OK düğmesi)	Enter
İptal / Koşma	SOL Ctrl
Menü	Shift
Değiştirme	Spacebar
Hedefi Seçme	end
Savaş Sırasında Durdurma	ins
Yardım	del
Çıkış	Ctrl + Q



İşte savaş başlıyor! Cloud ve arkadaşı dövüşe hazır gözüküyorlar. Son duanı et, Allahın belası!

Kuba

YÜKLEME \KUBA\DEMO\KUBADEMO.EXE
TEKNİK DESTEK www.patchproducts.com

TÜRÜ : Puzzle
ÜRETİCİ FİRMA : Patch Products
GEREKENLER : Windows 95; 486; 8MB RAM; 20MB hard disk alanı; 1MB SVGA

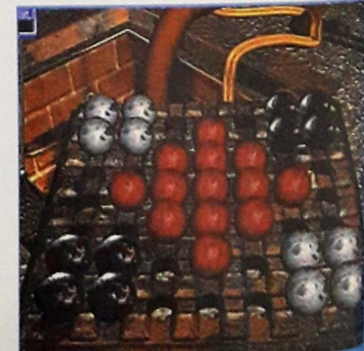
Bu hepimizin yakından tanıdığı Solo Test benzeri PC oyununda yapmanız gereken, bilyeleri doğru yerlere oturtmak ve hiçbir tarafı düz olmayan bir tahta üzerine yerleştirmek. Kırmızı bilyelerin görünüşünden hoşlanmadınız mı? O zaman onları cehennem çukuruna göndermek için bir şeyler yapın.

Kuba'nın demosu size oynamak için bir tahta veriyor. Oyunun başlangıcında bilyelerinizi oynatmalı ve kırmızı bilyeleri tahtadan çıkarmalısınız; böylece onları toplayabilirsiniz. Sadece yatay ya da dikey olarak (çapraz hareketleri izin verilmemiştir) iki yönde hareket edebilir, herhangi bir bilyenin üzerinden atlayamazsınız. Ayrıca itmek istediğiniz bilyenin arkası da boş olmalı. Aklınızda tutmanız gereken, siz ya da rakibinizin bir tek bilye ittiğinde (ya da sondaki bir sıra bilyeyi ittiğinde) tekrar oynamadan önce bir tur beklemek zorunda olduğunuz.

Diğer bilyeleri oluğa iterek ele geçirebilirsiniz. Oyun bütün slotlarınızı bilyelerle doldurduğunuzda son buluyor.



Bu basit ve bağımlılık yaratıcı oyunu, saatlerce bıkmadan keyifle oynayacaksınız. Klik-klak!



Şu deliğin üstündeki *Kuba* mı? Bu delilik hiç bitmeyecek mi?

Sadece tıraş jeli değil...

Aynı zamanda cildinizin bakımını da yapıyor.

Gillette
SERIES
Gel
Extra Protection with Moisturizers
Pacific Light

Yeni Gillette Series Pacific Light Tıraş Jeli

Şimdi en iyi tıraş cildinizi de koruyor.

Pacific Light'ın sakalınızı yumuşatan ve cildinizi koruyan kayganlaştırıcı formülü sayesinde pürüzsüz ve rahat bir tıraşa kavuşursunuz. Ama daha fazlasını da yaptığını unutmayın. Pacific Light Tıraş Jeli, aloe ve zengin nemlendiricileriyle cildinizi, siz tıraş olurken korur. Bu durumda neden hala tıraş kremi kullanmaya devam edesiniz ki?





Gillette
İyi Görünmektir.

Police Quest: SWAT 2

YÜKLEME	\SWAT2\SWAT2DEMO.EXE
TEKNİK DESTEK	(206) 644-4343
TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Sierra
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium; 16MB RAM; 44MB boş hard-disk alanı; ses kartı, SVGA

Demo size oyunun tam versiyonundan bir görev veriyor; rehine olayına dönüşen bir banka soygunu. Bize söylendiğine göre olay, 28 Şubat 1997'de Kuzey Hollywood'da çelik yelekli ve otomatik silahlı adamların çevreye rastgele ateş açarak gerçekleştirdikleri bir soygundan uyarlanmış.

Burada da benzeri bir durum söz konusu: Bir sessiz alarm polisi harekete geçirince soygun planı ters gidiyor. Şimdi bu hırsız müsveddeleri banka çalışanlarını rehin almış durumda. Olay mahaline çağırlan SWAT'ın lideri olarak, rehineleri kurtarmalı ve kötü adamları yakalamalısınız. Tabii ki onlara haklarını Heckler&Koch MP5'in melodisiyle okumak zorunda kalabilirsiniz.


Bankaya fırtına gibi girerken, önünüze çıkan soyguncuları temizlemeniz gerekiyor.



Oyuna otobüsün yanında başlıyorsunuz; bankaya kadar olan yolu belirlemeniz gerekiyor. Çabuk olun!

Demo başladığında, önce Quick Mission'a sonra da Play Scenario'ya tıklayın. Aktif görevlileri Add tuşuna basarak ekleyin daha sonra OK'e basın. Bu sizi oyuna sokacaktır. Oyuna SWAT otobüsünün yanında başlıyorsunuz ve iki bina ilerideki bankaya kadar olan yolu belirlemeniz gerekiyor. Ekranın altında (ortada) gelen mesajları aldığınız bir bölüm var. Soyguncular çoktan bir istekte bulunmuşlar: bir telefon istiyorlar. İstediklerini vermek ya da defolmalarını söylemekse size kalmış. Ancak unutmayın, vereceğiniz cevap oyunun gidişatını etkileyecektir ve dikkatsizlik bazı masum insanların hayatına malolabilir.

Eğer telefon talebini kabul etmeye karar verirseniz liderinizi (üzerinde EL olan) seçin. Sağda bir telefon belirecek. Önce telefona sonra da onu bırakmak istediğiniz yere tıklayın. Telefonu bıraktıktan sonra adamınızı geri çekip siper aldırın.

Bu noktadan sonra tek başınızasınız. Takımın her üyesi farklı silahlar taşıyor. Adamınızı seçtiğinizde özelliklerini ekranın sağ köşesindeki pencerede görebilirsiniz. Bunun hemen solunda bir menü var. Her bir ikonun ne işe yaradığını anlamak için üzerinde mouse'un sağ tuşunu basılı tutun.

Hırsızlardan birine ateş etmek için tercih ettiğiniz bir silahı seçin; imleç hedefe dönüşecek. Hedefi herifin üzerine getirin ve ateş açmak için tıklayın.



Bir önceki bölgenin güvenliğini sağladığınızdan emin olarak ilerleyin, yoksa beklenmedik bir şekilde vurulabilirsiniz.

Moto Racer 2

YÜKLEME \MOTO2\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (650) 571-7171
TÜRÜ : Yarış
ÜRETİCİ FİRMA : Electronic Arts
GEREKENLER : Windows 95; Pentium; 16MB RAM; 100MB boş hard-disk alanı; D3D video kartı; DirectX

Ah, evet, motosiklet yarışı. Acaba bir sonraki tepede muhtemelen kaza yapıp yanacağını bile bile kendini bir tepeden aşağıya saatte 160 kilometreden fazla bir hızla bırakmaya benzeyen başka bir duygu daha var mıdır? Bizim bildiğimiz söylenemez...

Tabii ki *PC Gamer* 'daki kimse bu duyguyu tam olarak bilmiyor. Bir yarış motosikleti sürmek, dışarı, güneş ışığına çıkmak demektir. İşte bu noktada Electronic Arts'ın yardımına güveniyoruz. *Moto Racer 2* 'nin demosu mükemmel bir oyun olan *Moto Racer* 'ın devamı niteliğinde ve bu yeni versiyon da motor yarışının geleneklerini devam ettiriyor.

Demo size seçmeniz için iki etap sunuyor: Flying Jump ve Soft Ring.



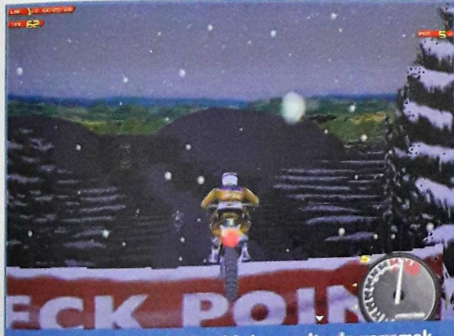
Bu gerçekten iyi olacak. Sıkı tutunun!

Demoya başladıktan sonra motorunuzun ve kontrollerinizin ayarlarını yapmak için bir dizi ekranı takip ediyorsunuz. Etap seçimine ulaşana kadar bu ayarları yapıyorsunuz. Ekranın sağ tarafında, hava koşullarını ve gece ya da gündüz yarışacağınızı belirleyen birkaç çift ikonla karşılaşıyorsunuz. Tatmin olana kadar bu ayarlarla oynayın ve artık yarışa hazırsınız. Gerçek bir heyecan için geceleyin ve kar altında yarışın!

Yarış kuralları gayet açık! Seçtiğiniz kontrolle motoru idare edin, hızlanın ve fren yapın. Aynı zamanda, tekerleklerinizi yerinden zıplatarak size büyük bir ivme kazandıracak ve rakiplerinizi geride bırakmanızı sağlayacak bir turbo düğmeniz de var.

Her yarışta iki tur hakkınız var. Bu nedenle vakit kaybetmeyin; gazı kökleyin ve bırakın tekerlekler dönsün!

ÖZEL NOT: *Moto Racer 2* demosunu oynayabilmek için sisteminiz de bir D3D video kartının olması gerekli.



Geceleyin çok güzel yağan bir karın altında yarışmaktan daha eğlenceli ne olabilir ki? Hiçbir şey, bebek!



He-yo! Bu etapta gerçekten havayı yakalıyoruz. Dua et ki kupa yerinde duruyor olsun, dostum. Yoksa motorundan daha çok sen üzüleceksin. Garanti veriyoruz.

Golden Tee Golf

YÜKLEME \GTGOLF\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (714) 553-6678

TÜRÜ	: Spor
ÜRETİCİ FİRMA	: Incredible Technologies
GEREKENLER	: Windows 95; 16MB RAM; 30MB hard-disk alanı; mouse; DirectX

Bu yılki Amerika Açık Golf Turnuvası geldi de geçti; fakat bütün golf fanatikleri daha fazlası için yalvarıyorlar (daha fazla golf, daha fazla çılgın şemsiye şapkalar, daha çok çılgın maskaralıklar, her şeyin daha fazlası!). Dünyadaki en büyük ve en iyi oyun dergisi olarak (bildiğiniz gibi) acınızı anlıyor ve yardım etmek istiyoruz.


İşte bir rekor! Oh, olamaz, engele takıldı. Kahretsin bir kere daha deneyebilir miyim?

Golden Tee Golf demosu size en fazla dört oyuncuyla oynayabileceğiniz üç delik veriyor (bu dört kişinin hepsini kendiniz kontrol edebilir ya da arkadaşlarınıza karşı oynayabilirsiniz). Harekete geçmekse hiç bu kadar kolay olmamıştı. Vuruşunuzun hız ve yön kontrollerini mouse tıklamalarıyla yaptığınız oyunların aksine *Golden Tee Golf,* mouse'unuzu bir golf sopasına çeviriyor. Vuruş için önce mouse'a bir kez tıklayın. Böylece vuruş moduna geçeceksiniz. Mouse'u basitçe geriye doğru çekerek vuruş için gerilemeye başlarsınız ve sonra ileri iterek sopayı sallar, topa vurursunuz. Mouse'u ileri hareket ettirdiğiniz sırada onu çok az sağa ya da sola hareket ettirin böylece topa kesik atacak, ya da çengel biçiminde vuracaksınız.

Topu hafifçe sallamak ve vurmak, tıpkı araba kullanmaya benzer. Ancak, aklınızda bulunsun, vuruşunuzu yaparken deliğin bulunduğunuz noktadan uzaklığını ve rüzgarın durumunu hesaba katmalısınız. Yeşil çimlerin üstünde öncelikle yapmanız gereken, sizin ve deliğin arasındaki mesafeye bağlı olarak kısa vuruşunuzu, sağa ya da sola doğru ayarlamak. Mouse'u ileri itiş sırasında sağa ya da sola yönlendirerek topu yollamaya hazır olacaksınız.



Soldaki grafik, vuruşunuzun ne kadar uzağa gideceğini gösteriyor. Mouse'u uzaklık doğru yere gelene kadar geriye doğru yavaşça çekin.

Demo aynı zamanda "Shadow Player"adlı bir özellik de içeriyor. Bir turu tamamlayın ve kaydedin. Sonra turu tekrar oynatıp sizin kendinize karşı yarışmanızı sağlayan "Shadow Player"ı kullanarak demoyu çalıştırın.

Microsoft Golf

YÜKLEME \MSGOLF\MSGOLF98.EXE
TEKNİK DESTEK (206) 637-9308

TÜRÜ	: Spor
ÜRETİCİ FİRMA	: Microsoft
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium; 16MB RAM: 55MB hard disk alanı; mouse; DirectX

Microsoft'un çılgın tayfasından ve diğerlerinden aşağı kalmayan bir golf çılgınlığı daha mı? Şüphesiz, şimdiye dek demokrasinin beşiği ve özgürlüğün son kalesi Amerikan golf sahaları (en azından zengin kesim için) dışında, tüm özgür dünyayı ele geçirmiş olmalılar. Sadece orada, yeşil çimenler ve güvenlik kapıları ardında yaşayabilir özgürlük.


Manzara o kadar gerçekçi ki, kendinizi etaptaki çimenli yolda duruyor gibi hissediyorsunuz.

Şaka bir yana (Microsoft'u seviyoruz! Hayır, gerçekten. Lütfen bizi aşağılık solucanlar gibi ezmeyin bay Gates!) Microsoft uzun süredir devam eden golf simülasyonları serisine *Microsoft Golf 1998'* le devam ediyor. Demo sizin iki ayrı modda oynamanıza olanak veriyor: stroke play (bir ya da iki oyuncuyla) ve değişik oynama opsiyonları, bahisler içeren bir vuruş oyunu olan Bingo Bango Bongo. Sahada birinci olun ve bir miktar para kazanın (gerçek değil ne yazık ki! Bu *Casino Deluxe*'da bir yığın sanal para kaybetmekle aynı şey).

Demoya başlamak için açılış ekranındaki "Check Out the Trial Version"ı tıklayın. Bu sizi, istediğiniz oyun türünü seçmenizi sağlayacak olan menüye götürecek. Seçiminizi yapın ve işte hazırsınız.

Microsoft Golf 1998, vuruşun hızını ve yönünü belirlemek için geleneksel bir mouse tıklaması arayüzü kullanıyor. Etabın başında bir golfçü görünüyor. Golfçünün duruş yönünü değiştirmek için sağına tıklamanız yeterli. Atışa kendinizi hazır hissettiğinizde mouse'u oyuncunun etrafındaki yarı çembere götürün. Sopayı geriye çekmek için mouse'a tıklayın. Çizgi kutuda yükselirken mouse düğmesini basılı tuttuğunuza emin olun. İleri vuruşu yapmak için önce düğmeyi serbest bırakın ve ardından falsolu gidip gitmeyeceğini belirlemek için bir kere tıklayın (sarı kutunun yanına). Topun düz gitmesini sağlayabilmek için sarı çizginin üstünde olmasına dikkat edin.


Vuruşunuzu yaparken metreye iyi bakın. Yanlış bir vuruş ve sudasınız.

Eğer standart olan sopa seçiminden hoşlanmazsanız, ekranın sağ alt köşesindeki ikona basıp istediğiniz sopayı seçebilirsiniz. Atışınızı beğenmezseniz, kendinize bir şans daha yaratabilir ve tekrar deneyebilirsiniz.

International Rally Championship

YÜKLEME \RALLY\RAL.EXE
TEKNİK DESTEK (818) 591-1310 x2

TÜRÜ	: Yarış
ÜRETİCİ FİRMA	: THQ
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium; 16MB RAM; DirectX

Bunu muhtemelen biliyordunuz, ama yarışmak harikadır. Gaza basın ve bu bebek, manzara arkanızdan akarken hayal edemeyeceğiniz bir hızda gitsin... Tek bir hata ve tost olursunuz, geriye sadece bir fren izi ve paçavralarınız kalır (belki bir ayakkabı). Pistte kalmayı başarın; hayallerinizin ötesinde bir zafere, güce ve zenginliğe kavuşun.

Tamam biraz gerilimli. Ama PC'lerdeki yarış oyunları gerçek bir rönesans yaşıyor; çünkü gerçek hayatta asla içinden çıkamayacağımız şeyleri yapmamızı sağlıyorlar. *International Rally Championship* demosu bunu bir adım daha ileri götürerek sizi gerçekten hızlı bir arabayla, tuhaf ve harika görüntülerle dolu, aksanlı konuşup spor arabalardan hoşlanan aptal kadınlarla dolu çok güzel ve egzotik yabancı bir ülkede yarışmanızı sağlıyor.


İşte bu! Şu yabancı ülkede çılgınca araba sürüşüme bir bakın. Herkesin Türklerden nefret etmesine şaşmamalı!

Demoyu başlattığınızda ana menüyle karşılaşıyorsunuz. Kontrol tuşlarını, görüntü özelliklerini vs. seçebileceğiniz ayarlar menüsüne girmek için Options'a tıklayın. Tercihlerinizi tamamladığınızda Done'a tıklayın ve ana menüye geri dönün. Şimdi Race'e tıklayabilirsin bebek!

Etap boyunca tek bir tur atma hakkınız var. Arabayı sürmek ise oldukça kolay. Gaz ver, direksiyonu kır ve yavaşlamak istemedikçe frenlere dokunma. Yol asfalt ve çim karışımı. Çim alanlar, sürtünmenin azalması nedeniyle hızınızı azaltıyor. Yardımcı bir spiker virajlara yaklaşırken sizi uyarıyor ve ekranın ortasında beliren bir ok, birkaç saniye içinde direksiyonu hangi yöne kırmanız gerektiğini gösteriyor.

ÖZEL NOT: Demo doğrudan *CD*'den çalıştırılabiliyor ve sisteminize hiçbir dosya yüklemiyor. Temiz iş, ha?

Brunswick Circuit Pro Bowling

YÜKLEME \THQ_BOWL\BOWLING.EXE
TEKNİK DESTEK (818) 591-1310 x2

TÜRÜ	: Spor
ÜRETİCİ FİRMA	: THQ
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium; 16MB RAM; DirectX

PC'ye çok fazla uyarlanmamış spor dallarından geriye kalanlardan biri de Bowling'dir. Ama THQ, çok yakında piyasaya çıkaracağı *Brunswick Circuit Pro Bowling* ile bu durumu düzeltmeye bakıyor. Herkes bilgisayar ekranlarında bu büyük siyah topu keyifle yuvarlayarak şampiyonluğa oynamaya başladığından demoyu elimize geçirme şansımız oldu.



İki ölçünün de yeşilde olduğuna emin olun, yoksa top olukları boylayabilir.

Demo size topu yuvarlamak için yedi farklı kanal veriyor; iştahınızı kabartmanız ve kendinizi gerçek bir sahada gibi hissetmeniz yeterli. Yeni bir oyuna başlamak için New Game'e tıklayın, ardından Exhibition'ı seçin. Kayıt listesi yarışacak tüm bowling oyuncularının listesini gösterir. Kendi oyuncunuzu eklemek için Add Player'a tıklayın sonra "Brunswick Pro" ile hangi oyuncu olarak oynamak istediğinizi belirtin. Bilgisayara karşı oynayabilirsiniz; sadece Add CPU Bowler'a tıklayarak oyuna biraz rekabet de ekleyebilirsiniz.

Oyuna başlamak için ekranın solundaki, kanalın tepeden görünüşünü veren yere mouse'u hareket ettirin. İmleci yeşil okun üzerine getirin ve sol tık yapın, böylece topun izleyeceği rotayı değiştirebilirsiniz. Kanalların aşağısındaki iki yeşil ok, topun dönüşünü belirler. İstediğiniz vuruşu bulana kadar onları hareket ettirmeye devam edin sonra bowling topuna tıklayın.



Yeşil oku harket ettirmek için mouse'u kullanın. Bu, atışınızı ayarlayacak.

Bu, sizi gerçek bowling atış serisine taşıyacak. Biri güç, diğeri ise doğruluğu gösteren iki bar belirecek ve mesafe göstergesi yukarı doğru hareket edecek. Gösterge, yeşil bölüme ulaştığında mouse'a tıklayın. Bunun akabinde bilgisayar, yönetimi ele alacak ve gerisini halledecek.

ÖZEL NOT: Demo doğrudan *CD*'den çalışıyor ve sisteminize hiçbir dosya yüklemiyor.

MindSpring

YÜKLEME	\MSPRING\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK	(800) 719-4660
TÜRÜ	: Internet Servis Sağlayıcı
ÜRETİCİ FİRMA	: MindSpring
GEREKENLER	: 486; 8MB RAM; 25MB HD alanı; SVGA; Windows 3.1+; min. 14.4Kbps modem

MindSpring sizi, kendi idarenizde olacak her tür imkanla İnternete fırlatıyor; E-mail kullanımı, World Wide Web, Usenet Grupları okuma, haberler, borsa bilgilerine ücretsiz erişim ve web alanı desteği.

Aynı zamanda fiyatları da benzerlerinden daha cazip. Light serviste ayda beş saat için 6.95 dolar ve her ek saat için 2 dolar talep ediliyor. Bununla beraber 5MB'lık boş bir web alanına sahip oluyorsunuz. Standart servis, ayda toplam 20 saat için 14.95 dolar ve fazladan her saat için 1 dolar ek ücret talep ediyor. Bu uygulamada da 5MB'lık bir web alanınız oluyor. Unlimited servis size sınırsız saat olanağını aylık 19.95 dolar karşılığı veriyor (web alanı olmadan), bu sırada Work servisi de size ayda 26.95 dolar'a sınırsız saat, bu süre içerisinde kullanabileceğiniz iki E-mail kutusu ve 10MB boş web olanağı sağlıyor.

MindSpring, Windows 95 kullanıcılarına doğrudan TCP\IP bağlantısı vermek için Microsoft'un çevirmeli ağ bağdaştırıcısıyla çalışan kendi Pipeline+ programını kullanıyor. Bunun anlamı TCP\IP bağlantısı gerektirdiğini söyleyen online oyunların Mind Spring ile çok iyi çalıştığı. Eğer Windows 3.1 kullanıyorsanız MindSpring çevirmeli ağ sunucusundan ziyade 16-bit'lik bir TCP\ IP bağlantısı kullanıyor; böylece online oyunları oynayabiliyorsunuz (32-bit'lik bağlantı istemedikçe). MindSpring, online oyuncularına arkadaşlarını havaya uçurmaya başlamaları için gerekli her şeyi vaad ediyor.

Uygun fiyatları ve bir dolu hazır servisiyle MindSpring, Internet'e girmek için iyi bir başlangıç noktası. Hepsinden iyisi, eğer programı *CD*'den yüklerseniz, 25 dolarlık giriş ücretinden vazgeçilecek. Ama ne servis?

ÖZEL NOT: Bu ISS'ye bağlanmanız durumunda telefon ücretinizin Uluslararası Tarife üzerinden belirleneceğini unutmayın.

PROBLEMİNİZ OLURSA

***CD*'deki demolarla ilgili karşılaşacağınız herhangi bir problemde size teknik destek sağlayamıyoruz. Lütfen demolarda listenen teknik destek numaralarını çevirin. Ayrıca Sıkça Sorulan Sorular için *http://support.imaginemedia.com* ya da *www.pcgamer.com* sayfalarına bakabilirsiniz.**

***CD* dikkatli bir şekilde *PC Gamer* tarafından test edildi ve virüssüz olduğu belgelendi. *PC Gamer, CD*'nin kullanımından doğabilecek hiçbir uyumsuzluk probleminden sorumlu tutulamaz. Ancak CD sürücü tarafından okunmadığı şeklinde bir hata mesajı verir ve çalışmazsa aşağıdaki adrese iade ederek değiştirebilirsiniz: PC Gamer-Türkiye, Müşteri Hizmetleri, Ekim 1998 disk iadesi, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli, İstanbul. Lütfen karşılaştığınız hata mesajlarını da belirtin.**

Earthlink

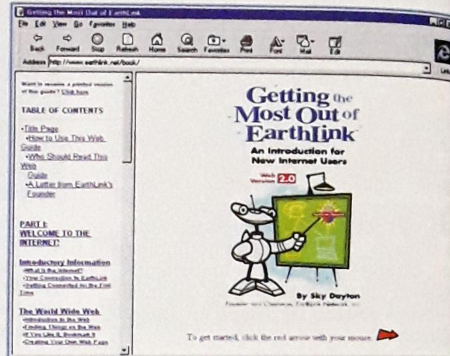
YÜKLEME	\EARTHL\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK	(800) 395-8410
TÜRÜ	: Internet Servis Sağlayıcı
ÜRETİCİ FİRMA	: Earthlink
GEREKENLER	: 486; 8MB RAM; 15MB HD alanı; SVGA; Windows 3.1+; min. 9600bps modem

Internet Servisi Sağlayıcıları arasında 1997 yılının *PC Magazine Editör'ün Seçimi* Ödülünü alan Earthlink Network, her tür online oyunu desteklemekle birlikte kendisine ait bir online oyun sitesi de *(www.thearena.com)* bulunmakta. Earthlink üyeliği, sınırsız Internet bağlantısı, sınırsız E-mail olanağı, kendi web siteniz için 6MB'lık bir alan, bLink'e ücretsiz abonelik, sizin seçeceğiniz bir browser ve Earthlink haber bülteni gibi imkanlar sağlıyor. Bağlantınız için elinizde iki seçenek var: Standart 3 günlük deneme ya da 14 günlük bir deneme, favori derginiz *PC Gamer* (Amerika baskısının) indirimli üyeliğiyle birlikte.

Üç günlük deneme için sadece programı yükleyin ve size sorulan bütün bilgileri girin. Servisi üç günlüğüne test edebilirsiniz. Üç gün sonunda iptal etmezseniz aylık 19.95 dolara abone olacaksınız.

Ondört günlük deneme ise bir parça farklı. *PC Gamer*'a (Amerika baskısı) özel indirimli bir fiyatla abone olun, böylece iki haftalık Earthlink deneme hakkı alacaksınız. Eğer halihazırda bir aboneliğiniz varsa, hesabınıza fazladan bir yıl ekleme fırsatından yararlanabilirsiniz.

ÖZEL NOT: Bu ISS'ye bağlanmanız durumunda telefon ücretinizin Uluslararası Tarife üzerinden belirleneceğini unutmayın.



Earthlink size online'da görsel bir destek sağlıyor. Bu sadece bir tık uzaklıkta.

En Baba Oyun Add-On'ları

Blizzard'ın, *Starcraft*'ta bir level editörü eklemesinden sonra çarpıcı level ve senaryoların, PC'lerin dört bir yanını sarması an meselesiydi. En popüler senaryolardan bazıları çok sevilen *Starship Troopers*'dan esinlenildi ve Terran'ları yok etmek isteyen dört bir yana dağılmış Zerg'leri avlamaya dayalıydı. Bunlardan biri, bir multi-player senaryo olan "Starship Troopers 2"; bir taraf Zerg olarak oynarken diğer taraf Terran olarak oyuna katılabiliyor. İşte bu bir patlama. Önemli tavsiyeler ve ipuçları için readme dosyasını kontrol ettiğinizden emin olun.

Bir CD, *Quake II* levelları olmadan ne olabilir ki? "Coconut Monkey" *Quake II* level'ının dahi yaratıcısı Neil Manke tarafından hazırlanmış yeni bir level için ne dersiniz? Bizim iyi çocuk Neil, "Slaughtership"le geri döndü. Öyle bir tasarım ki sizi her dönüşünüzde tekrar tekrar şaşırtabilir. Bu civarda ki en iyi tasarımcılardan birinin mükemmel bir işi.

Tabii ki hepsi bu değil. Gözünüzden nostaljik bir damla düşürebilecek bir sürü *Doom II* level'ı toparladık (ya da sadece kana susamış bir ışık belirebilir gözünüzde). İyi bir ölçü olabilmesi için bir çift *Duke Nukem 3D* levelı da var. İyi eğlenceler! Efendice oynamayı da unutmayın!


Bu sadece "Slaughtership"te sizi bekleyenlerden bir örnek. Sıkı tutunun ve dua etmeye başlayın!

Lore Diyarlarına dönüş

Westwood'un popüler RPG serisi Lands of Lore III *ile devam ediyor*

Westwood şu anda Lands of Lore serisinin üçüncüsü üzerinde çalışıyor. Oyunseverlerin *Lands of Lore II: Guardians of Destiny*'e oyun motorunun günün gerisinde kalmaya başlayan teknolojisi yüzünden soğuk bakmaları üzerine Westwood, *Lands of Lore III*'ün bugünün standartlarına uygun olması için büyük özen gösteriyor. Motoru 3D hızlandırıcı kartlarını destekleyecek olan oyunun kullanımını kolaylaştırmak için arabirim daha duyarlı ve akıcı olarak yeniden tasarlanmış.

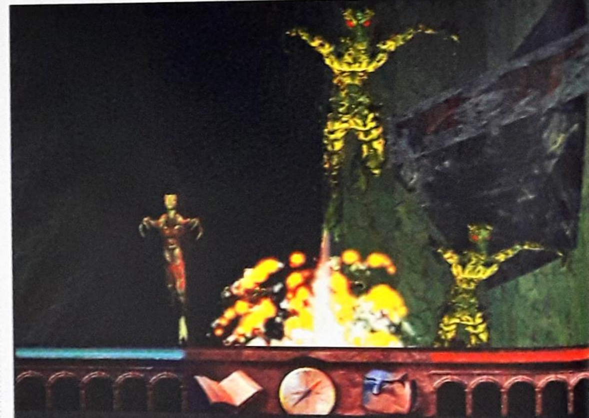
Hikaye, tanıdık Gladston Krallığı'nda başlıyor. Oyunda, bir Dracoid olan Kral Richard'ın 16 yaşındaki gayrimeşru oğlu Copper'ı canlandırıyorsunuz. Bütün hayatınızı, kral ve iki oğlunun farklı bir boyuttan gelen doğaüstü köpeklerin saldırısına maruz kalıp öldükleri güne kadar, halktan biri olarak geçirmişsiniz. Eski bir dostun büyüsünün yardımıyla ölümden kılpayı kurtuluyorsunuz. Büyü sınırlı bir süre sizi koruyacağı için köpeklerin boyutunuza gelmekte kullandığı beş kapıyı acele bir şekilde kapatmalısınız. Aksi takdirde ruhunuzu kaybedebilirsiniz.

Westwood'un amacı *Lands of Lore III*'ü önceki versiyonlarından daha az lineer hale getirip oyuncuyu neyi nasıl yapacağı konusunda serbest bırakırken konuyu da sıkı tutmak. Westwood Stüdyoları yöneticilerinden Louis Castle ise şöyle diyor: "Bence bir oyunda işin sırrı, oyuncuya açık hedef ve görevler vermek ama öte yandan bütün bunları başarabilmenin birçok farklı yolunu da sunabilmek. Hiçbir oyuncu, oyunun sonuna bir diğeriyle tamamen aynı yoldan ulaşmamalı. Ve tabii bizim gibi oyun yaratıcıları için en tatmin edici olan, hayranlarımızdan hiç ummadığımız bir şekilde oyunu bitirdiklerine dair haber almak. Eğer biz bir dünya yaratabiliyorsak ve bu dünyada 'her an her şey olabilirmiş' hissi verebiliyorsak en büyük amacımıza ulaşmışız demektir."



Yeni oyundaki grafik motoru *Lands of Lore II*'dekine göre birçok üstünlüğe sahip, özellikle de bir 3D hızlandırıcı kullanırsanız.

Lands of Lore III, keşfedilmeyi bekleyen altı farklı mekanı birinci şahıs perspektifinden sunuyor. Oyun, Gladstone kasabası (Kale ve Draracle mağaraları dahil), nükleer bir savaş sonucu oluşmuş bir çöl, volkanik bir ada, barbar kadınların yaşadığı buzullarla çevrili bir bölge, gotik bir yeraltı dünyası ve Ruloi merkez dünyasını içeriyor. Yolculuklarınız sırasında 100'den fazla sabit karakterle iletişim kurabilir, 50 değişik silahı kullanabilir, 65 farklı büyü yapabilir ve 24 yeni simya objesiyle deneyler yapabilirsiniz.



Kapamanız gereken beş kapının hepsi yaşadıkları ortamların özelliklerini yansıtan canavarlarla dolu farklı dünyalara açılıyor.

Lands of Lore III bir lonca sistemine sahip olacak. Bir loncaya üye olduğunuzda Wizard (Büyücü), Cleric (Rahip), Warrior (Savaşçı) ve Thief (Hırsız) olmak için öğrenmeniz gereken teknikleri geliştirebileceksiniz. Üye olunan her lonca, oyuncunun tercihiyle belirleyeceği, ona özel güçleriyle yardımcı olan, tanıdık yaratıklar da sağlayacak. Loncanıza göre Warrior için bir Iron Golem, Wizard için bir Homunculus, Cleric için bir Glitter fay ve Thief için Shadow seçebileceksiniz. Yardımcınız sizin takımınızda gözükmemekle birlikte kendi "hit point"lerine sahip olacak, yaralanabilecek veya ölebilecek.

Lands of Lore III, bütün bu özellikleriyle serisinin eski itibarını geri getirecek gibi gözüküyor. Özellikle Westwood'un yeni voxel teknolojisinin grafikleri bir önceki oyundaki kasvetli grafiklere göre oldukça büyük bir adım olacak gibi. *Lands of Lore III* bu kış piyasaya sürüldüğünde iyi kurgulanmış öyküsü ve kullanıcı server arabirimi ile en zor beğenen RPG oyuncularını bile memnun edeceğe benziyor.

Arenaya Buyrun

"Quake III" multi-play üzerinde yoğunlaşıyor

Birinci şahıs Shooter çılgınlığının en büyük sorumlusu olarak görülen id Software'den John Carmack, cesur bir hamleyle popüler Quake serisinin yeni oyununun kesinlikle bir multi-player fenomeni olacağını duyurdu.



Henüz resmi olarak açıklanmamış olsa da yeni oyunun adının *Quake III: Arena* olacağı tahmin ediliyor. Oyun sınırlı bir sistemde yapay zeka tarafından yönetilen bot'lara karşı oynanacak single player görevleri de içerecek. Ancak oyunun kalbi, klasik death-match opsiyonlarıyla bayrak yarışı gibi türevlerini de içeren multi-player özellikleri olacak.

id'nin bu son hamlesi, *Quake II* motoru lisansı olan firmaların daha çok single-player oyunlara konsantre olduğu görüşüne sahip olan oyun çevrelerini oldukça şaşırttı. Carmack, *Quake* ve *Quake II*'nin uzun soluklu popülerliğinin devamını sağlamış tek ve belli bir konuya yoğunlaşmanın, firmanın çıkarlarına uygun olduğu kanısında (en azından bilgisayar oyun terminolojisinde "sıradaki büyük şey", genellikle en popüler oyun için bile çabuk bir son ifade eder). İki oyun türünün çelişen hedefleri olduğunu ve bir türün dizaynı için harcanan zamanın, diğerine ayırılacak zamandan çaldığını vurguluyan Carmack'e göre, şirketinin şimdilik multi-player'a kanalize olması, firmanın o türde büyük aşamalar kaydetmesini sağlayacak.

Herkesin aradığı akla gelebilecek tüm opsiyonları eklemeyi denemektense, her özelliğin mümkün olduğu kadar sağlam ve yüksek kalitede olmasına önem verileceğini söylüyor Carmack. Yani, oyunun üzerine inşa eden programcılar geniş bir alana sahip olacaklar. "Grafik motoru, bugüne kadar görülmemiş yeni ve gözle görülür değişikleriyle yine OpenGL ile çalışacak ama, aşağı yukarı *Quake II* kalitesine ve hızına erişebilecek önceki çalışma sistemlerine de sahip olacak.

Quake III: Arena bütün dünyada yaz sonunda raflardaki yerini aldığında, multi-player'a doğru yapılan bu hamlenin akıllıca bir karar olup olmadığını hep birlikte göreceğiz.

Ücretsiz ve Temiz

Yeni Wing Commander oyunu Internet'te ücretsiz dağıtılacak

Wing Commander serisinin son oyunu yaz bitiminde piyasaya çıkacak. Bu oyunun hayranları için daha heyecanlı olan ise oyunun Internet'ten *ücretsiz* temin edilebilecek olması. Tek ihtiyacınız bir Internet bağlantısı, böylece her hafta bir bölüm olmak üzere oyunu download edebileceksiniz.

Yeni oyunun adı: *Secret Ops* olarak anılıyor ve senaryosu *Wing Commander: Prophecy*'nin bıraktığı yerden başlıyor. Önceki oyuna sahip olmak bir zorunluluk değil; çünkü *Secret Ops*, yepyeni bir oyun motoru ve tamamen farklı görüntülerle başlı başına yeni bir yapıt. Oyunda yedi episoda dağılmış toplam 56 görev yer alacak. Her yeni yayınlanan episodla birlikte Origin, web sayfalarında sıradaki episodlarla ilgili ön bilgi vererek oyuncuyu gelecek görevine hazırlayacak. *Prophecy*'nin aksiyonla dolu oyunu bozulmadan kalacak ama Secret Ops, yeni silahlar, daha büyük ve daha vahşi savaşlar, değişik konfederasyon üsleri, dünyayla bağlantısı kopmuş, keşfedilmesi gereken yeni istasyonlar ve eski Wing Commander gemilerinden kalan defineler vaad ediyor.


Gelecek Wing Commander oyunu için tek ihtiyacınız olan şey Internet bağlantısı.

Projenin yapımcısı Rod Nakamoto, oyunun bedava yayınlanmasının aslında Origin'in müşterilerine ve destekçilerine bir teşekkürü olduğunu söylüyor.

Wing Commander'ın özel gösterimini görmek ve "bookmark" etmeniz için *www. secret-ops.com*'a ulaşmanız yeterli. Böylece, bu yaz sonunda herkesin karşılıksız elde edemeyeceğinizi söylediği bir şeyle eğlenebilirsiniz.


FIRE DINO


FIRE PLUS


GLIDE ZIPPER II


MAYA FIGHTER


AVANT GARDE


SPACE KNIGHT


DAREDEVIL
DAREDEVIL




CUPID


Km/hr
rpm
TEMP
FUEL
24°C
32 lbs
T/P

Duke Quake'i Terketti

Yeni Duke Nukem oyunu Unreal motoruna dönüyor


Duke Nukem Forever zaten var olan haliyle oldukça iyiydi. Ama *Unreal* motoruna sahip olduktan sonra çok daha fazla ilgi göreceğe benziyor.

3D Realms'ın kendisinden çok şeyler umulan *Duke Nukem Forever*'ı, *Quake II* motorunu kullanacağı tiyosu verilmesine karşın, *Unreal* motoruna çevirileceği açıklandı. Bu yeni kararın oyunun yapım aşamasında pek fazla problem çıkarmayacağı, zira bugüne kadar yapılan tüm doku ve grafik çalışmalarının pürüssüzce yeni motora transfer edilebileceği belirtiliyor. 3D Realms Başkanı ve *Duke Nukem Forever* proje lideri olan George Broussard, bu işlemin 4-6 hafta içinde tamamlanabileceğini söylüyor.

Broussard, motorun ana yapısını değiştirme kararının, oyunun tasarımı için daha mantıklı olduğunu söylüyor ve şöyle devam ediyor: "*Unreal* motoruna geçmemiz tamamen bir iş meselesidir ve *Duke Nukem Forever* ile yapmak istediklerimizi en iyi nasıl gerçekleştirebiliriz sorusu üzerine gündeme gelmiştir. Şunu açıklamak çok önemli: bu kararın id Software'le ya da aramızdaki ilişkiyle hiçbir alakası yok, kaldı ki bu ilişki hala çok güçlü." Sıkı dostluk veya değil; 3D Realms, bu değişiklik ile *Quake II* motoruna dayalı oyun üretim hakkını boşa harcadı.

Broussard'a göre gecikmenin en önemli nedeni programcıların yeni motoru kullanmayı ve ondan en yi şekilde faydalanmayı öğrenmelerinin zaman alması. Ayrıca 3D Realms'a *Unreal* motorunun yüksek sistem gereksinimleri ve Internet'te oynanabilirlik problemleri işaret ediliyor. Broussard, Epic MegaGames'in (*Unreal* motorunun tasarımcıları) bu konular üzerinde çalıştığını ve çözümlerin yakında olduğunu ifade ederken, *Duke Nukem Forever*'ın 1999 başlarında piyasaya sunulmaya hazır olduğunda herşeyin yerli yerinde olacağını söylüyor.

Hackerlar *Realm*'ı kaçırdılar

30 günlük ücretsiz denemeler askıya alındı

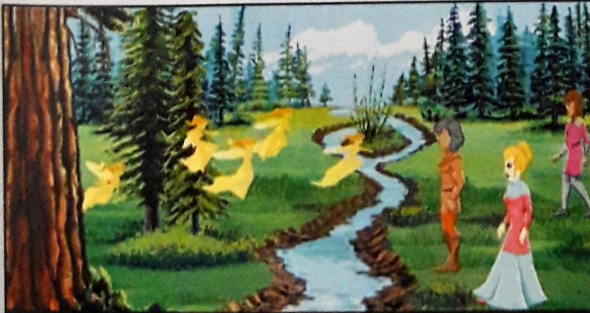
Dijital veba olarak adlandırılan durum, Sierra firmasının online multi-player dünyası olan *Realm*'ı denemek isteyen yeni oyuncuları için hazırlanan 30 günlük ücretsiz deneme süresinin geçici olarak askıya alınmasına sebep oldu.

Yaklaşık 20.000 üyesi olan oyun, aynı anda 2000 kişiyi barındırabiliyor ve 11 kent ile 5000'den fazla yer ve konum sağlıyor. Başlangıcından bu yana ilgilenen oyuncuların, bir yıllık sınırsız erişim ücreti olan 49.95$'ı vermeden önce ücretsiz bir deneme periyodu olanağı veriliyordu.

Ancak son zamanlarda, önemli sayıda ücretsiz kullanıcı, oyunların içine sızarak Sierra ve elbette ki ücretini ödeyen müşteriler için kaos yaratmaya başladı. Firmanın, hackerlarla başa çıkmanın yolunu bulana kadar ücretsiz girişleri askıya almaktan başka çaresi yoktu. Proje yöneticisi Mark Zechiel şöyle diyor: "Bu ciddi sorunun üstesinden gelmek için daha çabuk ve etkili bir yol bulamadık. Bu yüzden 'veba' yok edilene kadar 30 günlük hesapları geçici bir süre için durdurduk. Bu sorumsuz kullanıcıların sebep olduğu hasarı hafife almıyoruz ve de *Realm* ile oyuncularını bu tür bir hastalıktan koruma işini çok ciddiye alıyoruz."

Şef tasarımcı ve sistem mimarı Steve Nichols, "İsimsiz 30 günlük hesabı olan kullanıcılardan kaynaklanan ciddi sızıntı sorunlarıyla uğraşıyoruz. Önemli noktaların çoğunu düzelttiğimizi hissettiğimiz zaman, sistemi takip etmeye devam edip sorunları ortaya çıktıklarında çözeceğiz" diyor.

Siz bu yazıyı okuyana kadar ücretsiz deneme periyodu yeniden başlayabilir, ama resmi olarak bir takvim henüz açıklanmadı. *Realm* hakkında daha fazla bilgi için: www.realmserver.com


Realm'ın sessiz ve sakin dünyası hackerların saldırısına uğrayınca ücretsiz deneme peryodu geçici bir süre için durduruldu.

YAPIM AŞAMASINDA

Nocturne

***Nocturne**, Terminal Reality'nin geliştirdiği; hayaletlerin, zombilerin, vampirlerin ve kurtadamların gerçekten var olduğu 19.yy'ın başlarında geçen bir grafik adventure. Bu yaratıkların varlığı halk tarafından bilinmiyor ve böyle kalması da, doğaüstü araştırmacısı olan Josh Rogan'a, yani size kalıyor. Dünyayı dolaşarak doğaüstü olayları araştıracak ve bulunca da, inşallah temizleyeceksiniz. Terminal Reality'nin başkanı ve baş geliştiricisi olan Mark Randel, "**Nocturne** motoru 32-bit renk, gerçek zamanlı olarak değişen aydınlatma ve sislendirme ve hatta bir mutfak lavabosu dahi içeriyor" diyor. Oyunun yayıncısı Gathering of Developers'ın kurucusu Mike Wilson "**Nocturne**, adventure türünün pazardaki 3D action türüne göre teknolojik olarak baskın olmasına yardım edecek" diyor. Elbette ki cesur sözler, ama sonuçları görmek için gelecek senenin sonuna kadar beklemek zorundayız.*


Bu *Nocturne*'den alınmış görüntü bize geliştiricilerin hangi havayı yakalamaya çalıştıkları hakkında güzel bir fikir veriyor.

Tribal Lore

Dört kabileden birini seçin ve mistik Kelt topraklarında savaşın. Zafer kazanmak için gerekli tapınak, sığınak, kale gibi yapıları inşa etmenize yarayan para ve teknolojik kaynakları elde etmek için çevreyi yönetmeye ihtiyacınız olacak. Dünyayı gezdikçe şekil değiştirme, havayı etkileme ve düşmanlarınızı lanetleme gibi büyüleri yapabileceğiniz kutsal yerlere geleceksiniz. Arazi, girdaplar, şelaler, derin ormanlar, tepesi karlı dağlar ve volkanik adaların animasyonlarına yer veriyor.

Devamı 24'üncü sayfada

23'üncü sayfanın devamı

Dört oyunculu network özelliği yanında her bir ırk için farklı gelişen bir hikaye içinde değişik görevler bulunuyor. *Tribal Lore* bu senenin dördüncü çeyreğinde piyasaya sürülecek ve Gremlin Interactive tarafından geliştirilip yayınlanacak.



Tribal Lore ülkesinin mimarisi bir Kelt temasına dayanıyor.

Alien vs. Predator

Twentieth Century Fox firmasının en popüler iki hakkını satın al, birleştir sonra da karışıma bir 3D oyun motoru ekle ve ne elde ettin? Doğru cevap Mulder ve Scully'nin, Moe'nun Barı'nda geçen esrarengiz olayları araştırmasını sunan bir oyun olabilirdi, ama burada öyle değil. Sözünü ettiğimiz, Fox Interactive'in yeni birinci şahıs shooter oyunu *Aliens vs. Predator*'u. Oyunun geçtiği yer, biyolojik savaş araştırmasıyla ilgilenen bir firma ve ordu tarafından kullanılan uzak bir gezegen. Oyuncunun seçtiği karaktere bağlı olarak birbirinden çok farklı üç oyun seçeneği sunuluyor: Alien, Predator veya Marine. Her birinin kendine göre görevleri, görüş açıları ve silahları var. Her karakterin farklı öğeleri stratejiye eklenince, multi-play seçeneği de eğlenceli olmalı. *Aliens vs. Predator* bu yılın sonunda çıkacak.

Heavy Metal F.A.K.K.2

Gelecek yaz sonlarında, 1981'in klasik kült filmi *Heavy Metal*'in devamının beyaz perdeye çıkmasıyla, yeni filmdeki hikayeyi

Devamı 25'inci sayfada

Daha da Derine Kazmak

Bullfrog, Dungeon Keeper 2 ile kötü yanınıza hitap ediyor

PC Gamer Amerika ofisinin geçen seneki favori oyunlarından bir tanesi de Bullfrog'un çıkardığı *Dungeon Keeper*'dı. Bu şeytani küçük oyun, oyuncuya iyi ile kötü arasındaki savaşta, istediği kadar kötü olma şansı vererek eşsiz bir özellik sunuyordu. Bu yüzden bu kış çıkması planlanan *Dungeon Keeper 2*'yi ele geçirmek için sabırsızlanmamız büyük bir süpriz değil.

Dungeon Keeper 2, Direct3D üzerinden donanım hızlandırıcısını destekleyecek. Bu tasarımcıların birinci şahıs perspektifini orjinalinden daha çarpıcı hale getirmelerini sağlayacak. Oyun sadeleştirilecek ve bir grup ekleme, çok üstün zindanlar ve baş belası kahramanlar yaratmanız için size daha fazla araç verecek.

Yeni odalar arasında Casino da var. Burada yaratıklarınız değişik ahlaksız biçimlerde eğlenerek para harcayacaklar. İninizi korumak için, oyunda Maidens of Nest (Yuvanın Bakireleri) gibi yeni yaratıklar da mevcut. Yapabileceğiniz büyülerin türleri ve sayıları artırılmış, tuzaklar çoğaltılmış ve labirentinize girecek maceracıların hayatlarını cehenneme çevirmek için ne gerekiyorsa yapılmış.



Eğer Internet bağlantınız varsa sadece multi-player cümbüşünde eğlenmekle kalmıyor, aynı zamanda yeni büyüleri, bölümleri ve yaratıkları da Internetten çekebiliyorsunuz. Network oyunları da desteklenecek ama oyuncu sayısı henüz kararlaştırılmadı. Oyunun orijinalinin tasarımcısı olan Peter Molyneux'nün katkısı olmadan bu yeni oyunun nasıl bir yön izleyeceğini görmek ilginç olacak. Yeni haberler yakında.

Pandemic'e Destek

Activision, eskiden bünyesinde olan geliştirme takımlarına verdiği mali destek sözünü tutmakla iyi yapıyor

Activision'ın yapısındaki bazı geliştirme takımlarını bağımsız stüdyolar olarak kurmayı planladığı duyurulmuştu. Şimdi aldığımız haberlerse bu şirketin iki kıdemli çalışanı Josh Resnick ve Andrew Goldman tarafından kurulan ve yeni faaliyete geçen bir ekonomik teşebbüs olan Pandemic Studios'a Activision'ın bir sermaye yatırımı yaptığını söylüyor.

Bu yatırıma ek olarak Activision, Pandemic'le beş oyunluk bir anlaşma imzaladı. Yeni girişimin ilk iki oyunu, Activision'ın eski oyunlarından *Battlezone* ve *Dark Reign*'ın devamı olacak. Resnick ve Goldman Activision'dayken bu iki oyun üzerinde çalışmışlardı, yani seriler emin ellerde. Resnick, *Dark Reign*' in direktörü, aynı zamanda *MechWarrior 2*'nin yapımcısıydı. Goldman, *Battlezone* projesinde direktör ve daha önce de, *Spycraft: The Great Game*'de idarecilik görevleri almıştı.

PANDEMIC STUDIOS

Yeni gelişen firmaların çoğu ilk zamanlarında, bu yeni firmanın vizyonuna inanan ve fon sağlayacak bir yayıncı bulmakta oldukça zorlanır. Activision gibi dev bir kuruluşu arkasına alan Pandemic hariç. "Bir firma kurmak için bundan daha iyi bir başlangıç hayal edemiyorum" diyor Pandemic'in başkanı Josh Resnick. "Sadece bir haftalığız ama piyasadaki en büyük hitlerin bazılarını üretecek inanılmaz bir yeteneğe ve teknolojiye sahibiz. Bu fırsat, Activision'ın güçlü pazarlama, satış ve dağıtım organizasyonunun arkamızda olduğunu bilmek, bizi daha da heyecanlandırıyor."

Activision'ın CEO'su Robert Kotick, "Geçmiş birkaç yılda, yeni oluşan geliştirme takımlarının kurulmasına yardım etmek için bir altyapı sistemi yarattık. Bu fırsatı, üretim yönetimi ve ürün geliştirmede güçlü bir liderlik ve net bir vizyon sergileyen Josh ve Andrew'e sağlayabildiğimiz için heyecanlıyız. Onların denetiminde, Pandemic'in, iş dünyasının en iyi geliştiricilerinden biri olarak ortaya çıkacağına inanıyoruz ve uzun ve başarılı bir ilişki umuyoruz" diyor.

Pandemic Studios ana şirket ile aynı şehre, Santa Monica CA'e yerleşecek. İlk oyun 1999 yazı içinde hazır olacak.

Burnout İyiye Gidiyor

Hayranları, bu hit Drag yarışının gelişiminde söz aldı

Bethesda Softworks drag-race meraklılarına istediklerini daha fazla sunabilmek için *Burnout: Championship Drag Racing Player's Choice Edition*'ı piyasaya sürmeye hazırlıyor. Bu yeni sürüm, orjinal oyunu alan oyun severlerden en çok gelen on talebi içerecek.

Burnout: Championship Drag Racing Player's Choice Edition'ı tasarlayan MTL West'in geliştirme müdürü Brent Erickson: "*The Player's Choice Edition*, bir add-on paketinden çok daha fazlası" diyor. Erickson şöyle devam ediyor: "Bu sürümde esaslı değişiklikler var; mesela kokpit görüntüleri oyunu yeni bir tarzda oynamayı sağlayacak; ayrıca çok miktarda yeni araba bulunacak."

'97 Ford Mustang, '69 Chevy Camaro, '72 El Camino ve '78 Chevy Impala'yı da içeren on yeni araba, paketin bir parçası olacak. Oynanışta da, füze misali araçlarınızı güçlendirmek için Nitrous Oxide yakıtı eklenmesi gibi ilaveler olacak. Arabanızın dış görüntüsünü istediğiniz gibi değiştirebilmenizi sağlayan bir boya atölyesi de bulunacak. *Player's Choice Edition*'ın Eylül'de piyasaya sürülmesi kararlaştırılmıştı, belki siz bu yazıyı okurken çoktan çıkmış olacak.


Motorunuzun ayarlarını mükümmelleştirdikten sonra, boya atölyesine yönelip sanatçıya dönüşün.

Sizdeki sürümü hangisi olursa olsun İnternet'teki benzerlerinize Simulated Hot Rod Association (SHRA) yardımı ile katılabilirsiniz. Hot Rod dergisi ve Bethesda Softworks ortak yapımı olan SHRA sponsorlar, ödüller ve sıralamalarla tam bir online ligi. İlk sezonu Haziran'da başlıyan SHRA' nın sezon sonunda 2000 katılımcıya ulaşması bekleniyor. (Dergi çıkartılırken bu sayı 981'di). Thrustmaster ve Mplayer dahil olmak üzere birçok sponsor, bu işin içine girdi. SHRA, geliştirici MTL West ile birlikte hileleri engellemek gibi online deneyimlerini artırmak için yeni gelişmeler üzerine çalışıyor. Eğlenceye katılmak için *www.shra.com*'a ya da daha fazla bilgi için Bethesda'nın *www.bethsoft.com*'daki web sitesine bir göz atın.

Pek de Dost Olmayan Gökler

NovaLogic, farklı ürün sahiplerinin online birlikte uçmalarını sağlıyor

Novalogic'in herhangi bir "Lockheed Martin Fighter Series" uçuş simülasyonuna sahip oyunseverler, yakında aynı anda 100 oyuncuyu destekleyen NovaWorld adındaki ücretsiz online oyun platformunda birbirleriyle mücadele edebilecekler.

Şimdilik desteklenen tek oyun geçen Aralık ayında piyasaya çıkan *F-22 Raptor*. Ama sanal gökyüzü bu eylülde NovaLogic'in iki yeni uçuş simulasyonunun piyasaya çıkmasından itibaren daha hareketli olacak. Bu oyunlar, *F-16 Multi-Role Fighter* ve *MiG-29 Fulcrum*, ama sonrası için daha fazla araç vaad ediliyor.

Bu oyunların aynı ortamda beraberce çalışmasını sağlayan teknolojinin adı IBS (Integrated Battle Space). NovaLogic'in başkanı ve CEO'su Jhon Garcia "*F22 Raptor* akıcı, geniş saha Internet oyunları adına yeni bir standart koydu ve yayınlanışından beri çok şey öğrendik. Serverları son derece güvenli hale getirdik ve önemli geliştirmeler yaptık. Yakın gelecekte IBS ile çalışabilecek araç seçeneklerini arttıracağız. Bu çok heyecanlı bir şeyin sadece başlangıcı."

F-16 Multi-Role Fighter, 3Dfx tabanlı kartları destekleyecek ve dünyanın değişik bölgelerinde geçen 40'dan fazla single-player görevi olacak. Ayrıca özel bir görev tasarım editörü de oyunla beraber geliyor. Bununla oyuncu istediği senaryoyu yaratacak ve hangi düşmanlara karşı uçacağını, hangi silahları kullanacağını seçecek. Ayrıca değişik bina ve nesneler de bu editörle geliştirilebilecek.

MiG-29 Fulcrum; 40 (tek kişilik yada ekip) görev içerecek ve bir görev tasarımcısı ile gelecek. Eski test pilotu ve kozmonot bir Rus uzmanın deneyimlerinin yardımları sayesinde görevler ve uçuş modellemeleri oldukça otantik olacaktır.


Soldaki *F-16 Multi-Role Fighter* ya da sağdaki *MIG-29 Fulcrum*'dan hangisine sahip olurlarsa olsunlar uçuş simulasyonu hayranları, Nova Logic'in "Lockheed Martin Fighter Series"i ile birlikte veya karşı karşıya uçabilecekler.

24'üncü sayfanın devamı

sürdüren bir PC oyunu da piyasaya çıkacak. Rituel Entertainment tarafından geliştirilmekte olan *Heavy Metal : F.A.K.K. 2* (Federation Assigned Ketogonic Killzone), özellikle bu oyun için tasarlanmış yeni bir motor kullanan, baştan sona bir aksiyon oyunu olacak. Oyunun içeriğiyle ilgili detaylar yetersiz ama Rituel'in filmin konseptinin İngiliz sanatçı Simon Bisley tarafından hazırlanan müziğini ve görüntülerini kullanma hakkına sahip olduğunu biliyoruz. Oyunu Gathering of Developers yayınlayacak.


Blue Byte'ın yoldaki oyunu *Shadowpact*'te, dize getirebileceğiniz ayrı ayrı detaylandırılmış 25 şehirden biri de New York.

Shadowpact

Real-time strateji/RPG birleşimi bu oyun, oyuncunun tarihi komplolar ve gizli toplulukların yer aldığı bir dünyaya hükmetme mücadelesi içinde olan 16 entrikacı karakterden birini oynamasını sağlayacak. Ajanlarınızı kullanırken (herbirinin kendi kişiliği ve oyun içinde gelişen bir hikayesi olan 40 ayrı karakterden birini seçiyorsunuz) zirvede olduğunuz bir yeni dünya düzenine ulaşmak için kaynaklarınızı kontrol etmeli ve stratejinizi kurmalısınız. *Incubation*'ın 3D grafik motorunu kullanan oyunda, uzun vadeli planlarınızı global bir vizyonla yapabilirken, görevlerin içinde daha bireysel yer almak istiyorsanız 25 ayrıntılı şehirden herhangi birine yakından bakabiliyorsunuz. Maksimum dört kişinin oynayabileceği LAN ve Internet opsiyonlarında oyun, kendi kominikasyon teknolojisini kullandığından atanmış bir server gerektirmeyecek. *Shadowpact*, Murder of Crows tarafından geliştirilerek Blue Byte Software tarafından yayımlanacak. Oyun, yılın son çeyreğine hazır olabilir.

PCG



Kutsal Kirpiler!

Sega bu yılın sonuna doğru bir grup PC oyunu çıkaracağını açıkladı

Sega'dan PC oyun duyuruları hiç de yeni değil; fakat bu sefer ilk olarak firmanın politikasının tamamen arcade ve konsol portlardan oluşmayan, harbi PC oyuncusunu hedefleyen orijinal bir içeriği var. İşte bunlar:



Yenisini alma imkanınız olamayacağı için *"Conflicts of Nation"*da "devlet başkanı"nızı iyi koruduğunuzdan emin olun.

CONFLICT OF NATIONS

Bu real-time strateji/adventure oyunu, mizahi yönleri de olan derin bir oynanabilirlik sunuyor. "Devletin Başı" rolünü alarak altı millet arasındaki bir savaşa giren oyuncular koca kafalı karikatürler kullanılarak gösterildiğinden bu rol, çift anlam taşıyor. Fakat oyunda büyük kafalardan daha fazlası var. 40 tür birim, 18 farklı yapı ve kontrol edilmesi gereken sekiz kaynakla; karada, denizde ve havada savaşacaksınız. En fazla 36 oyuncunun internet üzerinden katılabildiği multi-player oyunları da ilginç olmalı. Bir dolu oyuncudan oluşacak grupta sadece diğer ülkelerle uğraşmayacak aynı zamanda sizi yerinizden indirmek isteyecek düşük seviyeli köylülere de dikkat etmek zorunda kalacaksınız. Dünyanın yeni bir real-time strategy oyununa ihtiyacı olup olmadığından emin değiliz; ama *Conflicts Of Nations* şimdiye dek piyasaya çıkan bir dolu benzerinden daha çok entrika yüklü görünüyor. Özellikle herbir tarafta altı kişinin olmasına izin veren multi-player opsiyonu gözden kaçırılmamalı. *Conflict of Nations*'ı bu sonbaharın sonlarında bulabilirsiniz.

YOOT'S TOWER

Eğer Maxis'in gökdelen inşa etme oyunu olan *Sim Tower*'ı beğendiyseniz, orjinal oyunun arkasındaki adam Yoot Saito (oyuna ismini veren) tarafından yaratılan devamı, *Yoot's Tower*'ın geldiğini duymaktan mutlu olacaksınız. Üzerine inşa edilebilecek yeni alanlar eklenmiş ve oyuna yeni oynanış öğeleri katacak olan "plug-in modülleri" özelliği de eklenmiş. Önceden olduğu gibi amaç insanları mutlu kılmak olacak. Stres, yüksek fiyatlar ve kötü servis gibi faktörlere gerçekçi tepki verecekleri için bunu başarmak pek kolay değil. Oyuncunun gökdeleni üzerindeki kontrolü de daha fazla; restoran menülerinden, multiplekslerde gösterilecek filmlere kadar her şeye karar verilebilecek. *Yoot's Tower* aynı zamanda oyuncuların bulması için, binaya ziyarete gelen VIP rock starları gibi "Easter Eggs"lere de (sürpriz yumurta) yer verecek. Çıkış tarihi sonbahar olarak belirlendi.

SONIC R

Sega'nın yeni çıkaracağı oyunlar listesi, başbelası kafasını havaya diken o küçük kirpi olmaksızın kendini tamamlanmamış hissederdi. Bu 3D yarış oyununda, çalınan Kaos Zümrütleri'ni bulmak için rekabet eden Sonic, Tails, Knuckles ve Amy, altınları topluyor ve bitiş çizgisine varan ilk kişi olmaya çalışıyor. *Sonic R* saklanmış rakiplere, birçok kestirme yola, tonlarca power-up'a ve en fazla dört kişinin katılabildiği network oyununa sahip. Bu eski favorinin yeni devamı için sonbaharda hazır olun.

THE HOUSE OF THE DEAD

Popüler bir arcade olan bu birinci şahıs shooter'da oyuncu, mutasyona uğramış bir dolu zombiyle savaşıp tutsak işçileri bir malikaneden kurtarmakla yükümlü özel bir ajan rolündedir. Bu orijinal sayılan oyun hızlandırılmış grafiklerle, PC versiyonuna özel yeni düşmanlarla ve oyuncunun seçimine bağlı olarak zorluk derecesini değiştiren bağlantılı hikayelerle desteklenmiştir. *The House of the Dead*'in tam bir incelemesi için gelecek sayıyı bekleyin.



***Sega Rally Championship 2*, Corolla, Impreza gibi arabaların ve iki de gizli arabanın (Celica ve Delta) off-road versiyonlarını kullanmanızı sağlayacak.**

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2

Ağırbaşlı arcade oyunu ilk *Sega Rally Championship*'e göre kulağa çok daha heyecan verici gelen bu devamı, biraz daha derinlik taşıyor. Yeni özelliklerden; yeni bir 3D motoru, yol koşullarını etkileyen hava durumu (fırtına devam ettikçe karın birikmesi gibi) ve maksimum sekiz sürücünün katılabildiği multi-player opsiyonunu sayabiliriz. Oyunda, yaptığınız harekete göre tepki veren çevre birimleri desteğiyle ve yeni eklenen bir on yıllık şampiyona sayesinde oyuna tekrar tekrar dönmeniz sağlanacak. Yedi ayrı etap ve dilediğinizce ince ayar yapabileceğiniz daha geniş bir araba seçimi olacak. *Sega Rally Championship 2*'nin sonbaharda yayınlanması planlanıyor.

PC Gamer Oyun Listesi

Bu ay dergimizde kim, ne oynuyor?

Bin yılın sonuna yaklaştığımız şu günlerde, teknolojik gelişmeler tehlikeli bir bilinmezliğe doğru yol alıyor. Bilgisayar oyunlarındaki engel olunamaz değişim ve çeşitlilikse oyun severlere her gün farklı tatlar sunuyor.

Bizim ofisimizde ise sandığınızın aksine belli oyunlara takılıp kalmış olanlar çoğunlukta.

Mesela Kaan, 3D Shooterlar'ın amansız savunucusu. Biz artık vazgeçmesini diliyoruz ama 2050 yılında herhangi bir Bilgisayar Oyunları Fakültesi'nde 3D Shooter Tarihi dersleri verebilecek son Mohikan o olacak.

Güven'in de durumu farklı değil. O da adventure'la yatıp kalkıyor. Sanitarium'daki Max rolüne hazırlanmak için bir ay hafızasını kaybetmiş bir adam gibi davranarak bizi çılgına çevirdi. Her sabah gelip size yeniden adınızı ve bu ofiste ne yaptığınızı soran biriyle yaşamak berbat bir şey.

Herkes Civilization'ın yeni bölümlerini heyecanla bekliyor. Ama aramızda en sabırsız olanımız 300'den fazla uzay gemisi yollamış olan Serpil. Başka bir oyun oynadığında ertesi sabah Civilization'ı açıp monitörün önünde aldattığı için af diliyor.

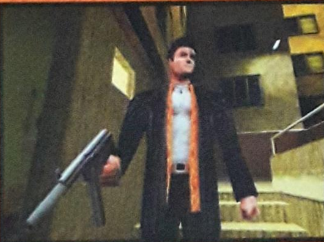
Tuğbek favorilerini hep gizlemiştir. O an hangi oyunu oynadığını hiç kimse bilemez. Ama FRP uzmanımız Tuğbek'in gizli aşkının Solitaire olduğundan şüpheleniyoruz.

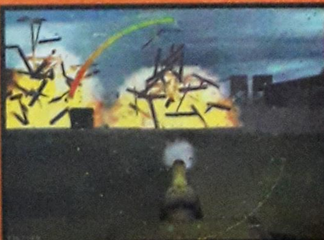
1.	Starcraft	Serpil dışında herkes
2.	Commandos	Tuğbek, Deha, Serpil, Gökhan
3.	Sanitarium	Gökhan, Güven, Gülçin
4.	Might and Magic VI	Kaan, Tuğbek, Laden
5.	Civilization II	Serpil, Tuğbek
6.	Unreal	Kaan, Uğur, Mustafa
7.	Final Fantasy VII	Tuğbek
8.	Dune 2000	Kaan
9.	Descent: Freespace - The Great War	Gülçin
10.	Virtual Pool	Adil Abi


ANACHRONOX / S. 30


BLACK AND WHITE / S. 36


GIANTS / S. 42


MAX PAYNE / S. 46


WARGASM / S. 52

1999'un Top Oy

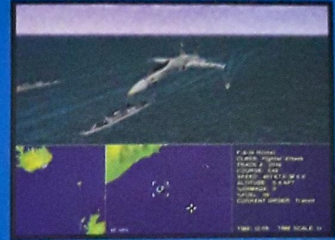
10 ...unları

Serilerin, kopyaların can sıkıcı egemenliğindeki oyun dünyasında, yenilik en kıymetli değer halini aldı. Önümüzdeki yıl piyasaya çıkacak 10 çarpıcı yeni oyunsa "Bir Kaç İyi Fikir"in gücünü göstermeye hazırlanıyor.

PC GAMER EDİTÖRLERİ



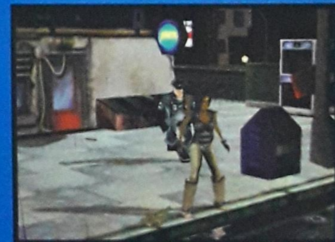
BENEATH / S. 32



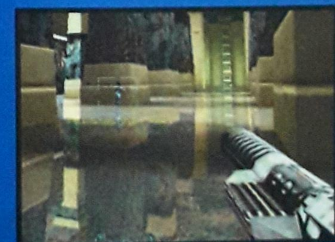
FLEET COMMAND / S. 38



GOOD & EVIL / S. 44



URBAN CHAOS / S. 49



X-COM ALLIANCE / S. 54

ANACHRONOX

Galaksi tip

ION Storm'dan Tom Hall, Texas boyutunda bir RPG olan *Anachronox* 'u, *Quake II* motoruna, multi-player özelliğine ve herşeye oturtmayı planlıyor. Asıl çarpıcı olansa onun bunların hepsini başaracak kadar çılgın olması.



Kaputun altındaki *Quake II* motorunun gücüyle, RPG'nin asla bu kadar iyi görünmediğini rahatça söyleyebiliriz.

Anachronox geçen Mayıs Electronic Entertaintment Expo'da oyun basınına tanıtıldıktan sonra, John Romeron'un *Daikatana*'sının Ion Storm firmasından çıkan tek dikkat çekici oyunu olmadığı apaçık belli olmuştu. Sadece birkaç dakikalık bir tanıtım filmi ve demo makinesinde çalışan birkaç erken kod, *Anachronox*'un kapalı kapılar arkasındaki gösteriminin kısa sürede, şovun az sayıdaki mutlaka görülmesi gereken parçalarından biri olmasına yetti.

Bütün bu patırtının sebebi, tabii ki *Anachronox*'u sanatçılar, level tasarımcıları ve programcılardan oluşan tasarım grubuyla birlikte; *Quake II* motorunu ağzına kadar NPC, egzotik mekanlar ve bir dolu ilgi uyandırıcı dialogla dolu; 3D karakter tabanlı RPG oyununa çevirmeye kalkışan, ION Storm'un kurucu ortaklarından Tom Hall'un yaratmasıydı. Ve gördüğümüz kadarıyla işe yaramış.

Anachronox'un hikaye çizgisini anlatmak biraz Grand Canyon'a bakmak gibi. Tümünü bir seferde görüp algılamak neredeyse imkansız. *Anachronox*'un geri planındaki hikaye yaratık teknolojileri, zamanda yolculuk kapıları ve farklı boyutlarla ilgili karmaşık bir masal. Oyuncu tüm bunlarla ana karakter üzerinden tanışıyor. Sylvester "Sly" Boots, The Bricks adlı salaş bir bara saplanıp kalmış zorlu bir dedektif.

Oyun Sly'ın alışılmadık bir karakterden alışılmadık bir iş almasıyla başlar. Sonuçta olay onu galakside, çeşitli boyutlarda bir araştırmaya yollar. Yolculuğu boyunca, Sly'a yeni karakterler katılabilir (her grupta en fazla üçe kadar), yeni silahlar edinebilir, ve tuhaf ve etkili yollarla birleştirilebilen antik yaratık teknolojisi hakkında birşeyler öğrenebilir. Sözün kısası, *Anachronox* iyi tanımlanmış karakterleri, şaşırıtıcı grafikleri ve ürpertici bir hikayeyi, PC'de daha önce yapılmadığı şekliyle birleştirmeyi amaçlayan bir bilim-kurgu RPG oyunu.

Tüm bunların gücü ödüllü *Quake II* motorundan geliyor. Bu motor Hall ve takımına piyasadaki benzerlerinden daha iyi görünen ve daha iyi oynanan bir RPG oyunu yapma şansı veriyor. RPG yaratıcılarına, tasarım sürecinde karşılaştıkları en büyük ikilemi sorduğunuzda hemen hepsi aynı şeyi söyleyeceklerdir; oyunu geliştirmek ve doğruyu bulmak çok zamanlarını alıyor. Uzun gelişim sürecinin sebebi karakterlerin, objelerin, ve araştırmaların olması gerektiği gibi çalıştığından emin olmak zorunda olmalarından kaynaklanıyor. Ancak, bunları yakalamanın çok eziyetli bir süreç olduğu ortada. Genellikle, oyun ortaya çıkana kadar oyunun son halini almasını sağlayan motor, daha üstün bir teknolojiyle üretilen yeni motorların gerisinde kalıyor. Ancak şovda kullanılan *Quake II* motoruna, *Anachronox* takımının bir miktar ekstra eklentisiyle, ION Storm bu problemi çözecek gibi görünüyor. Sonuçlar oyuncuya iki dünyanın da en iyi yanlarını vermelidir. Hem parıltılı, göze hoş gelen 3D-hızlandırıcılı bir oyun, hem de saatlerce oynanabilen derin ve içine çeken bir RPG.

Oynayanlar belki de bunun cennetten çıkma bir birliktelik olduğunu düşünürken Hall, iş *Anachronox*'u *Quake II*'ye göre sadece daha pahalı görünen bir oyun-



***Anachronox* 'un alışılmadık yaratıkları ve vahşi tarzdaki ortamları bir RPG için gelmiş geçmişlerin en iyilerinden.**

RPG



Bilim-kurgu, geleneksel fantastik-büyünün kurallarını koysa da, Mystec'in yaratık teknolojisi, büyü benzeri silah etkileri yaratmak için değişik kombinasyonlarda kullanılabilir.

dan fazlasını yapmaya gelince, işlerinin onlar için apayrı olduğunu açıklıyor. "Bütün çabamız, bu çok bilindik motoru alıp, daha iyi hale getirmek ve onunla çok farklı level tasarımları yapmaktı, ki insanlar 'bu *Quake II* motoru mu?' diye sorsunlar" diyor ve ekliyor: "Bence biz şimdiye kadar oldukça tatminkar bir iş yaptık. Ve tabii ki bu bir RPG, bu yüzden içerik besbelli ki bir shooter'dan daha çarpıcı olacaktır. Bir defasında Larry Miller'ın dediği gibi; bu bir mermiyi ateşlemekle, fırlatmak arasındaki farka benziyor."

Bir 3D Shooter'la karşılaştırıldığında bir RPG ortamının ne denli büyük olabileceğini bir düşünün, bu size yaratılan içeriğin genişliği hakkında fikir verecektir. Bütün o harika 3D grafiklerinin ardından, Hall, *Anachronox*'un o güzel eski moda hikaye anlatımını, karakter gelişimini ve sağlıklı dozda aksiyonu sağlayacağını garanti ediyor. Oyunda zamana dayalı çarpışma (bir turn gibi; yalnızca her bir karakter sınırlı süreye sahip; bazı karakterler ataklar arasında uzun süre beklemek zorunda kalırken, diğerleri daha hızlı saldırabilir) ve ağzı açık bırakan bakış açıları ile aksiyon öğesi konsol RPG'lerinin etkileyiciliğini taşıyor. Şimdiye dek gördüğümüz kadarıyla *Anachronox* en bezgin RPG fanlarının bile kalp atışlarını hızlandırmaya fazlasıyla yetecek gibi görünüyor.

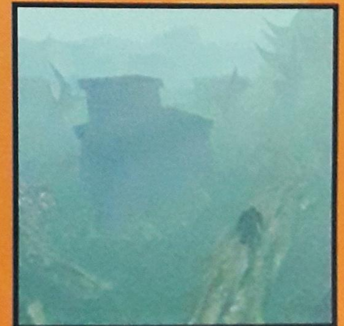
Bundan sonra gelebilecek yeni *Anachronox* oyunları için de yeterince açık uç bırakılmış. Hall, *Anachronox*'un orjinal tasarım dökümanını yazarken, kendi orjinal oyun tasarımı için bir üçlemenin kaçınılmaz olduğunu söylüyor: "*Anachronox* için orijinal öyküyü yazdıktan sonra fark ettim ki insanları hakkım olmadığı halde hikayenin sonuna doğru sürüklüyorum. Bu yüzden oyunu kendi içinde mantığı olan üç parçaya ayırdım. Ayrıca büyük bir evren taslağı hazırladım ve oyuna uygulanması mümkün olan birçok fikir geliştirdim bunların içinde *Anachronox* 'un üzerine inşa edilebilecek altı yeni oyun da vardı." *Anachronox* 'un ilk bölümü bütün ve kendi başına bir öykü olmasına rağmen, Hall sonunda oynayanların daha fazlasını istemelerinin önemli olduğunu söylüyor ve ekliyor: "İlk sahneyi heyecan verici yapmak çok önemli. Oyuncu kendi içinde bütünlüğü olan bir serüveni yaşadığını hissetmek ister (Heyoo! Death Star inflak etti!), fakat fazlası için yanıp tutuşur (Vader'e ne oldu? İmparator nerede? Chewy neden madalya almadı?) Oyunu bir kez bitirin, sonraki iki oyunun nereye gidebileceğini bileceksiniz."

"Kendimi Oscar törenindeki akademi üyeleri gibi hissediyorum. Oyunun sonunu bilmemek ve gösterinin tadını çıkarabilmek isterdim."

TOM HALL, KURUCU ÜYE, ION STROM



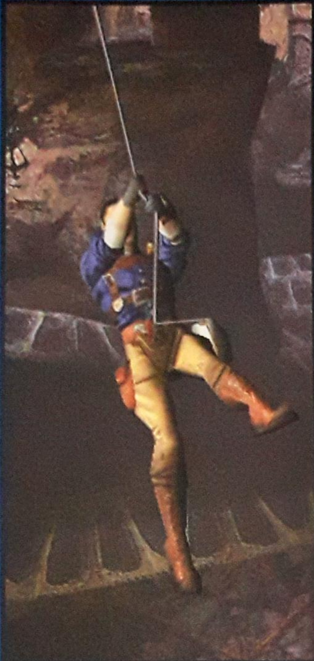
The Bricks'in kirli duvarlarının dışında, Sylvester elden geldiğince yeni dostlar edinmek ve daima kavgaya hazır olmak zorunda.



Etkileyici sis efekti *Quake II* motoruna yapılan eklentilerden yalnızca biri.

Lara dengini buldu mu?

Şaşırtıcı bir teknolojiyle ve yeni fikirlerle güçlendirilmiş olan Activision'ın *Beneath'i* güçlü Tomb Raider serisini kendi oyununda yenecek gibi görünüyor.



Beneath'in kahramanı Jack Wells, Lara Croft'tan çok daha fazla hareket kabiliyetine sahip, buna iple sallanma da dahil.

BENEATH

Tomb Raider ve devamının inanılmaz başarısından sonra, bir dizi taklit ve hayal gücünden yoksun kopyaların takip etmesi kaçınılmazdı. Ve takipçilerin tümü, kamyonlar dolusu donuk, gürültülü üçüncü şahıs oyunla, *Tomb Raider*'daki macera ve aksiyonun başarılı karışımını yakalamaya çalışıyor. (Buna belirgin olarak özgün olmayan öyküler ve hatta Lara Croft'ın büyük göğüslü taklitçileri olan kadın kahramanlar da dahildi). Ama bunlardan hiçbiri *Tomb Raider*'ın formülünü bulamadı ve onun dahiyane akışına ve canlılığına ulaşamadı.

Belki de bugüne kadar...

Tomb Raider'ın satışlarının durgunlaşabileceğiyle ilgili kaygıların ortaya çıkmasıyla, (ikincisi, samimi olarak, ilki kadar iyi değildi ve ilk izlenimlere göre üçüncü bölüm de coğunlukla aynı gözüküyor), Lara'yı tahtından indirecek cesur, orijinal ve daha üstün bir oyunun zamanı geldi. Ve Activision'ın *Beneath*'i bu oyunun ta kendisi olabilir.

Journeyman Project oyunlarını oyun dünyasına kazandıran Presto Studios'ca hazırlanan *Beneath*, 1999 da Lara Croft piyasasına girecek çabaların en az utanç duyulanı. Bu arada Presto'nun Kreatif Direktörü Phil Saunders *Tomb Raider*'ın kendisi için en büyük ilham kaynağı olduğunu doğrulayarak bu oyunun başarısının ancak *Beneath*'in yola çıkış noktası olduğunu söylüyor ve ekliyor: "*Tomb Raider*'la ilgili benim en büyük hayal kırıklığım oyunda bazen nerede, neyi, niçin yaptığımı tamamen unutmam oldu. İlk hazine parçasını bulduğumda bu benim için sürpriz olmuştu: "Ah evet, bunu giriş animasyonundan hatırlıyorum". Oyuna bütün olarak bakıldığında aslında mantık olarak birbirinden kopuk birçok farklı bulmacadan oluştuğunu anlıyorsunuz. Bütün kopuk parçalarda da tek ve değişmez amacınız çıkışı bulmak. Ama oyun bende bir sonraki level'a ulaşıp oyunu en küçük bit'ine, parçasına kadar bitirmeye zorlama hissi vermedi. Daha çok gece kuşlarını bir oturuşta bütün yolu geçip gitmeye yöneltiyor. *Beneath* için öncelikle yapmamaya çalıştığımız şeylerden biri de bu. Asla kahramanın motivasyonunu yitirdiğini hissetmemelisiniz ve yolunuza çıkan engeller, düşmanlar hiçbir şekilde yapay ve keyfi görünmemeli. Sanki çevreden doğal olarak oyuna katılmalılar ve hepsinin bir amacı olmalı. Her zaman sizi daha ileri gitmeye zorlayacak birşeyler olmalı. Bence bırakamayacağınız bir oyun böyle yapılır."

Böylece Presto, *Beneath*'de kesik sahnelerdense, oyunun kendi içinde gelişen bir öykü yaratmak için duraklamaları çekip çıkarıyor.

Jack'ın karşılaşacağı yeraltının yaramaz çocukları hiç de az sayıda değil, neyse ki bu altı-patları taşıyor.







Lavların arasında, yerçekimine karşı yapılan bu jimnastik Jack Wells'in günlük sıradan aktivitelerinden biri.

Solda dev akrepler Jack'in hedef tahtası konumunda.

Öykü 1906'da geçiyor. Oyun sizi, babasının Kuzey Kutbu'ndaki arkeolojik kazı sahasına gelip bütün ekibini ardında iz bırakmadan kaybolmuş bulan zorlu maceracı Jack Wells olarak sunuyor. Onları bulmayı arzulayarak, kayboluşlarıyla ilgili tek ipucu olan yeraltındaki bir yarığı araştıran Jack; yerüstündekiler için büyük bir tehdit oluşturan müthiş bir yeraltı uygarlığı keşfeder. Saunders şöyle diyor: "Her zaman Jules Verne ve H.G Wells öykülerinin fantastik ruhuna sahip, endüstriyel devrimin o akıllı makinelerinin olduğu ve tam o estetikte bir oyun yaratamak istemiştim. Bu çok iyi bir fırsat gibi gözüktü."

İlk bakışta *Beneath* açıkça *Tomb Raider*'a benziyor; (bir yeraltı keşfi ve üçüncü şahıs perspektifinde delidolu bir savaş oyunu). Ancak Saunders, *Beneath*'de daha birçok şey olduğunu da heyecanla belirtiyor: "*Beneath*'i diğerlerinden ayıran bence dünyasının aktifliği". Saunders, "Keşfettiğiniz hiç de öyle tarihe gömülmüş bir uygarlık değil, tam aksine son derece canlı. Bizim için, oyuncuyla karşılıklı etkileşimde olacak karakterlerin yaratılması, sağlam bir yürüyüş modellemesi ve dinamik bir ortam önemliydi. Tabii ki grafik ve seslerimizin güzelliğine ve bizi farklı kılan, detaylarda gösterdiğimiz özene de güveniyoruz" diyor

Kaçınılmaz 3D hardware hızlandırıcı desteği hala gerçekleştirilecek olsa da, *Beneath* standart software-only haliyle de şok edici derecede güzel ve sinematografik görünüyor. Benzersiz bir aydınlatma modeli, karanlık ve kasvetli dehlizlerin yalnızca Wells'in omuzuna monte edilmiş bir madenci feneriyle aydınlatılmasını sağlamış. "*Beneath*'in altındaki motor bazı harika efektleri destekliyor; (16-bit renk, dinamik ışıklandırma, sis, yüksek çözünürlüklü dokular) ve bunları software modunda iyi bir kare oranı ile destekliyor" diyor Saunders. "Yaptığımız herşey bu dünyaya güçlü bir dalma hissi yaratmak içindi. E3'den sonra oldukça heyecanlandım. Pek çok yönden *Beneath* software moduyla, 3D hızlandırıcıyla çalışan pek çok oyundan daha iyi gözüküyordu. Kullandığımız gizli yüzey ayıklama tekniği BSP tabanlı olmadığından, dünyamızın geometrik yapısı tamamen farklı. Çevrede deforme olan şekiller canlandırabiliriz. Ayrıca Jack de tamamen kaplanmış bir deforme edilebilir çizim. Bu yüzden mimikler, jestler ve hareketler daha düzgün ve gerçekçi gözüküyor."

Sonuçlar son derece etkileyici. Şu haliyle bile *Beneath*'in dünyası ve Jack'in buradaki davranışları *Tomb Raider* ve benzerlerinde gördüklerimizden yüzlerce ışık yılı ileride. Vurup geri çekilen dört tırnaklı bir kanca Jack'e çevredeki çıkıntılara asılıp bir yerden bir yere atlamasına ya da derin yarıklara inmesine imkan veriyor. Zaten Jack, çıplak elle harika akrobatik hareketler yapabiliyor; 360 derece dönüşlü inişler gibi.

Beneath bir yıldan biraz fazla bir süredir geliştiriliyor ve baharda Activision tarafından piyasaya sürülecek. Bu erken evrede, çoğu grafik işleri, tasarım ve kod optimizasyonları hala sürerken bile, son derece sıkı nitelikler gibi gözüküyor ve bu türde at koşturmayı düşünen diğerleri için yeni bir standart koyuyor. Buna Lara da dahil.

"Beneath'i diğerlerinden ayıran bence dünyasının aktifliği. Keşfettiğiniz hiç de öyle tarihe gömülmüş bir uygarlık değil, tam aksine son derece canlı. Bizim için, oyuncuyla karşılıklı etkileşimde olacak karakterlerin yaratılması, sağlam bir yürüyüş modellemesi ve dinamik bir ortam önemliydi. Yaptığımız herşey bu dünyaya güçlü bir dalma hissi yaratmak içindi."

PHIL SAUNDERS, SANAT YÖNETMENİ, PRESTO STUDIOS

BENEATH

Zor karar: İçerdeki manzara mı daha güzel, dışardaki mi



Kabin içinde maksimum sessizlik sağlayan yalıtımdan sürücü tarafı yükseklik ayarlı, genişletilmiş, ergonomik kadife koltuklara, otomatik vites seçeneğinden motor hızına duyarlı hidrolik direksiyona, uzaktan kumandalı merkezi kilitten dış ısı göstergesine, klimadan polen filtresine kadar sayısız unsur... Bir başka deyişle, rahatlık ve işlevselliğin mükemmel beraberliğini yansıtan Corolla konforu!



Motor seçenekleri:
- **1.3 litre, 75 PS**
- **1.3 litre, 86 PS, enjeksiyonlu**
- **1.6 litre, 110 PS, enjeksiyonlu**

BELİRTİLEN TEKNİK ÖZELLİKLER VE DONANIM MODELLERE GÖRE FARKLILIK GÖSTEREBİLİR.

Corolla 99. ‘O varsa, sorun yok.’

TOYOTA
Kalite hayatınızı değiştirir!

BLACK AND WHITE

Sıradan bir oyundan daha zeki

Peter Molyneux'un Bullfrog'dan ayrılışından sonraki ilk oyunu *Black and White*, iyi ve kötünün, kontrolsüz gücün, büyünün, canavarların ve milyonlarca küçük insanın aşırı derecede ihtiraslı hikayesi. Ancak buna "Tanrısal-Oyun" deyip geçmeyin...

Peter Molyneux, ani bir kararla kurucusu olduğu yenilikçi firma Bullfrog Productions'dan ayrılacağını açıkladığında herkes onun bundan sonra ne yapacağını merak etmişti. Ama çok kısa bir süre içinde Molyneux'un yeni bir girişimde bulunduğu duyuruldu; Lionhead Studios. Asıl tartışma ise (yeni marka altındaki ilk oyunun ne olacağı) bir yıldan uzun bir süredir sır gibi saklanmaya devam ediyordu.

Şu anda oyunun tamamlanmasına daha koca bir yıl olmasına rağmen, Molyneux esrarengiz ismiyle *Black and White*' ın örtülerini açtı ve bunu yapmak onu biraz tedirgin editti. "Bu benim Bullfrog dışında yaptığım ilk oyun ve doğal olarak tüm dünya onların desteği olmadan ne kadar başarılı olacağımı yargılayacak" diyor, ve bir kez daha bunun, *Populous*'dan da, *Theme Park*'dan da *Dungeon Keeper*'dan da daha fazla, en hırslı çalışması olduğunu ekliyor. "*Black and White*'ın tasarımı benim daha önce yaptıklarımdan çok daha fazla şey içeriyor." diyor "Pek çok açıdan, daha önceki tüm oyunlarımın zirvesini temsil ediyor."



Yakından bakıldığında oyun gerçekçi gel-gitler ve dalgalanan su efektleri gibi şaşırtıcı arazi özellikleri sergiliyor.

Molyneux'un daha önceki oyunlarının fanları *Black and White*'ın pek çok yönünü tanıdık bulacaklar: Oyuncu Birkaç kabilenin yaşadığı efsanevi bir cennet adasını yöneten tanrıvari bir varlık rolünde. Bu kabilelerden birinin büyüme ve gelişmesiyle görevlendirilen oyuncu, onların günlük aktivitelerini gözlemliyor ve yönlendiriyor. İsteklerini yerine getirmek için büyülü yaratıklar yaratıp yetiştiriyor, kendisine tapınmalarından büyü gücü kazanıyor ve elbette onları düşman kabilelerle savaşa gönderiyor. Kendisi her ne kadar işi bu kadar basit görmese de bunların tümü 1980'lerin sonlarında



Black&White'ın grafik motoru sayesinde oyuncular, köylerinin gelişimini yer seviyesinden görebilecek.

Molyneux'un öncülüğünü yaptığı "Tanrısal-oyun" türüne benziyor. "Açıkçası, önceki oyunlarımdaki deneyimlerimi kullandım," diyor ve ekliyor: "Gerçektende *Black and White* içinde önceki oyunlarımdan elemanlar var. Ancak bunlar oyunun ana parçasından çok temel taşlarına benziyor. Sanırım *Black and White*'ı diğer oyunlarla karşılaştırmak bir hayli zor olacak, o gerçekten diğer tüm oyun türlerinden özellikler taşıyor. Buna Tanrısal-Oyun demeye dilim varmıyor."



Bu büyük taş dev, oyuncuların emirlerini yerine getirtmek için yaratıp eğitebileceği binlerce yaratıktan biri. "Kaçın küçük insanlar, kaçın!"

Molyneux'un *Black and White*'ı diğerlerinden farklı yapacağını iddia ettiği özelliklerin içinde oyun boyunca oyuncunun davranışlarını izleyip bu davranışların özünde iyi mi yoksa şeytani mi olduğuna karar vererek oyunu, bu kişiliğe uyması için şekillendiren öncü bir yapay zeka modeli de var. "Daha önce yarattığım tüm AI (yapay zeka) lar *Black and White*'daki isteklerimle karşılaştırıldığında çocuk oyuncağı gibi" diyor Molyneux. "Bunun sebebi oyundan gerçekten değişmesini ve oyuncunun oynamak isteyeceği bir oyun türünü yansıtmasını istememiz. Bu kadar da değil, *Black and White*'taki yaratıkların öğrenmeye ihtiyacı var. Bununla ifade etmek istediğim *gerçekten* öğrenmek, daha önce yaptığım gibi 'aldatıcı öğrenme' değil. Gerçekten inanıyorum ki yarattığımız yapay zeka, benzerlerinin en hırslısı ve sırf düşüncesi bile beni bilinçsizce korkutuyor."

Dahası oyun, Molyneux'un son oyunu *Dungeon Keeper*'da olduğu gibi yeni yaratıklar yaratıp eğitebilme imkanı sunuyor. Ama daha gelişmiş bir metodla. Oyuncu oyun içindeki herhangi bir canlı yaratığı pratik olarak dikkatli bir eğitim ve kondüsyon süreciyle başka bir şeye çevirebiliyor. "Oyunun içindeki en önemli öğeyi seçmek zorunda olsaydım, bu yaratıklar olurdu" diyor. "Kendi hayaline göre bir yaratığı yaratmak gerçekten harika bir şey. Bu, kötü kalpli ve istediğinizce iğrenç, ya da dost canlısı ve iyiliksever olabilir. Grafiklerin de bunları yansıtacak olması gerçeğiyse çok çok harika."

Teknik açıdan çok fazla sır verilmiyor. "Gerçekten çok özel bir şey çıkarmaya çalışıyoruz, ve programcılarımız *Black and White*'ın daha önce hiç bir oyunun görünmediği gibi görünmesini sağlayabilmek için çok sıkı çalışıyorlar. Oyunun bu kadar özel görünecek olmasının sebeblerinden birisi, herşeye sıfırdan başlamak zorunda olmamız; (3D araçları, fizik modellleri, diğerleri) yani bütün olaya yeni baştan yaklaşabilmemiz. *Black and White*'ın P166'da bir 3D kartıyla iyi sonuç vermesini umut ediyoruz ama oyunun en iyi performansı vermesi için P200'de oynamalısınız.

Bu sayfada gördüğünüz ekran görüntülerine göre Black and White şaşırtıcı görünmeye kararlı. Ama bütün Molyneux oyunlarında olduğu gibi esas ilginç malzeme yüzeyde değil, bunun çok daha altında yatıyor; Molyneux'le özdeşleşen muhteşem bir oyun dizaynı. *Black and White* Molyneux'un daha önce yaptıklarından çok daha büyük ve iyi bir oyun olacak potansiyele sahip ve belki de 1999'un en inanılmaz oyunu. Bunu gelecek yaz göreceğiz.

Bu Mısırlılara benzeyen halkıyla gelişmekte olan köy, *Black and White*'ın grafiklerinin beklendiği kadar detaylı olduğunu gösteriyor.



"Gerçekten inanıyorum ki yarattığımız yapay zeka, benzerlerinin en hırslısı ve sırf düşüncesi bile beni bilinçsizce korkutuyor."

PETER MOLYNEUX, KURUCU, LIONHEAD STUDIOS



Bu çizimler masum bir ineğin, dikkatli bir eğitimle nasıl vahşi bir canavar haline gelebileceğini gösteriyor.



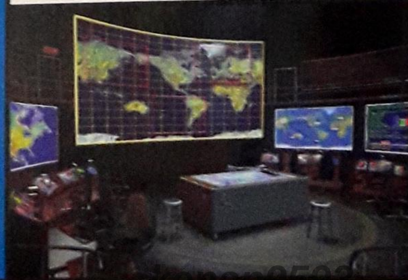
FLEET COMMAND



Jane'in savaş gemileri

Birkaç yıl içinde Jane's Combat Simulations, *Advanced Tactical Fighters, AH-64 Longbow* ve *Longbow 2, 688(I) Hunter/ Killer* ve *Jane's F-15* gibi oyunlarla gözardı edilemeyecek bir prestij elde ederek kendini modern ve tarihsel savaş simülasyonlarının birincil üreticisi olarak kanıtladı. Ve Jane's dekilere göre de yıl sonuna kadar *Fighter Legends* ve *World Air Power* oyunlarını piyasaya sürmeyi planlıyorlar. Açık ki onları en çok seven esaslı simülasyon meraklılarını hayalkırıklığına uğratmayacaklar. Ancak firmanın 1999'daki ilk oyunu gerçek anlamda bir simülasyon değil, donanma savaş oyunu olacak.

Henüz kesinleşmemiş ismiyle *Fleet Command* ilk kurgulandığında AEGIS radar ve ateş kontrol sistemi üzerinde odaklanan, bir modern füze kruvazörünün simulasyonu olarak düşünüldü. Oyunun bu kısmı şaşılacak derecede iyi detaylandırılmış ve kompleks saldırı denizaltısı simülasyonu *688(I)* 'in üreticisi olan Sonalyst tarafından geliştirilecekti. *Fleet Command* halen Sonalysts'in hünerli ellerinde, ancak yapımcı Ed Gwynn'in açıkladığı gibi, önemli bir değişime maruz kaldı.



***Fleet Command* tek bir geminin komuta detaylarına konsantre olmak yerine, sizi tüm deniz kuvvetlerini yönetmeye davet ediyor.**

Jane's Combat Simulations'ın ilk strateji oyunu modern donanma savaşlarını olabilecek en büyük sahnede canlandırıyor: Tüm Dünya

"Daha başlarda iyi bir AEGIS oyununun ancak bir 'sistemler' oyunu olabileceğine karar verdik ama ne yazık ki bu işin cazibesini sınırlayacaktı" diyor Gwynn ve ekliyor: "Esaslı simülasyonlar üretmekten ne kadar hoşlansak da, daha çok kişiye hitap eden bir donanma savaş oyunu deneyip, tasarlamayı istediğimize karar verdik. En sonunda tüm bir filoyu kumanda etmekte karar kıldık."

Özelden genele geçiş; simulasyondan, savaş oyunlarını

andıran bir oyuna geçiş anlamına da geliyor. Gwynn: *"Fleet Command*'da gemilerin sistemleri kesin olarak simule edildi, ancak oyuncu sistem üstüne sistem öğrenmek zorunda kalmıyor. Sistemlerin çoğu otomatik çalışıyor. Bu sistemler modellendi ve hatasız olarak simule edildi, ancak oyuncu bunları öğrenmekle vakit kaybetmek zorunda değil; komutlar bir esaslı simulasyondan çok bir strateji oyununa yakın."

Sonuç, simülasyon stilinde grafikleri olan, büyük ölçekli bir zemine sahip, harika bir 3D real-time oyun. Oyunun dünyası ise hemen hemen aklınıza gelebilecek tüm donanma silahlarını barındıran bütün Dünya.

"Ondan fazla ülkenin donanmasını modelliyoruz. Herkesin ilgisine hitap etmeye yetecek kadar gemi, denizaltı ve uçak var." diyor Gwynn.

Kruvazör ve denizaltılara ek olarak oyun, uçak gemileri ve jetler içerecek.

Elbette ki, dünya çapındaki günümüz donanma savaşlarını ele alan bir oyunun *Harpoon ve Harpoon II* ile karşılaştırılması kaçınılmaz. Ve bu karşılaştırma SSI'ın modernizasyonunu sürdürdüğü Harpoon serisinin yeni oyunu Harpoon4 çıkınca rekabete dönüşebilir. Ama Gwynn bunu soğukkanlılıkla karşılıyor:

"Mutlaka, karşılaştırma yapılacak," diyor. "Bunu biz de istiyoruz. Yine de, *Fleet Command, Harpoon* değil. Şüphesiz, en belirgin farkı genel görünüşü olacak. *Fleet Command*'ı üç boyutlu bir dünyada izliyebilirsiniz; hepsi üç boyutlu 3D modeller, duman izleri, gemilerin suda bıraktığı izler, güzel zeminler, patlamalar, bulutlar, hava şartları ve batan gemiler.

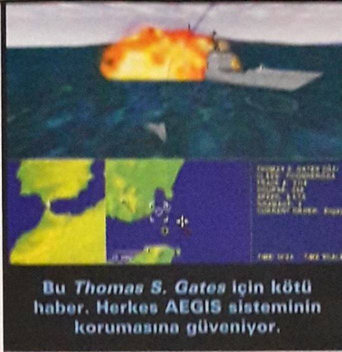
"Fleet Command ayrıca iki boyutlu taktik haritasında realistik donanma sembol dilini ya da sembol dilini karmaşık bulanlar için renderlenmiş ikonları kullanıyor" diyor Gwynn ve devam ediyor: "Bu yüzden, grafik olarak, *Fleet Command* oyuncuların bugüne kadar gördüklerinin tümünü çok gerilerde bırakıyor. Şaşırtıcı stratejisiyle, arcade tarza kaçmadan, eğlenceli olabilen bir oyun geliştirmeye yoğunlaştık."

Gwynn, *Fleet Command*'ın "eksiksiz bir görev editörü" ile sunulacağını söylüyor, ve oyun pek çok farklı ülke ve sistemi kapsadığından kendi oyununu kendi üreten oyuncular, pratik olarak her tür çatışmayı simüle edebilecek. Bunlar, yarının manşetlerinden esinlenen çok gerçekçi çatışmalarda olabilir, umulmadık bir üçüncü dünya savaşı da. Hazır senaryolar, eğitim, tekil görevler ve uluslararası uçuşlardan oluşuyor. Tasarlanan multi-player özelliği sekiz oyuncuya kadar ihtilaf ya da ittifak modunda oynanabiliyor.

Geliştirici Sonalysts yeni bir firma, ya da herhangi bir oyun firması değil. Aslında 1973'te "Amerikan Donanması için teknik destek sunan bir şirket" olarak kuruldu. Yıllar sonra, bu hizmetlere ABD Donanması için Maliyet ve İşletme Verim Analizi, *Savaş Filoları için Donanma Enstitü Rehberi*'nin bir CD-ROM baskısının derlemesi ve Donanma Yer Savaş Merkezi'nin AEGIS eğitim kursuna yardım da katıldı. Başka bir deyişle, deniz savaşlarıyla ilgili bir dolu şey bilen bir firma. *688(I) Hunter/Killer*'a bakılırsa, Sonalyst bir eğlence simülasyonunun nasıl başarılacağını da çok iyi biliyor. Tüm bu belirtiler *Fleet Command*'ın gelecek yılın en iyi strateji/savaş oyunu olacağını gösteriyor.

Peki ya AEGIS simülasyonuna ne oldu? Her esaslı simülasyon hayranı gibi sormalıydık.

AEGIS similasyonunun kaderinin ne olacağına hala karar veremediklerini söyleyen Gwynn: "Bizi izlemeye devam edin..." diyor.

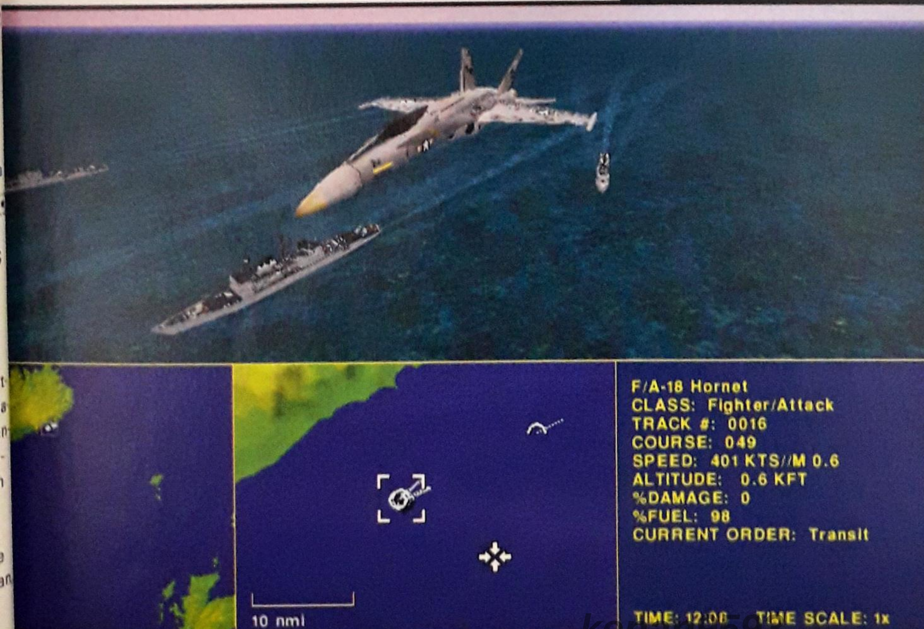


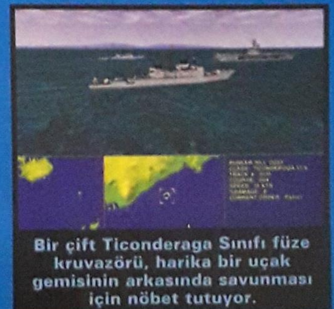
Bu *Thomas S. Gates* için kötü haber. Herkes AEGIS sisteminin korumasına güveniyor.

Fleet Command 'da emirleri bir dizi küçük pencere yoluyla veriyorsunuz, sonra ortaya çıkan harekatı büyük bir 3D ekrandan izliyorsunuz.

"Esaslı simülasyonlar üretmekten ne kadar hoşlansak da, daha çok kişiye hitap eden bir donanma savaş oyunu deneyip, tasarlamayı istediğimize karar verdik. En sonunda tüm bir filoyu kumanda etmekte karar kıldık."

ED GWYNN, YAPIMCI, JANE'S COMBAT SIMULATIONS





Bir çift Ticonderaga Sınıfı füze kruvazörü, harika bir uçak gemisinin arkasında savunması için nöbet tutuyor.

Çekiş gücümüzün yüksekliği bazen sorun olabiliyor...

Hyundai DeluxScan 14S

- Windows 95 PnP Compatible
  Non-Interlaced Color Monitor
- 14" (13.2" viewable), 0.28 D.P.
- Non-Glare / Anti-Static.
- 30-50 KHz Frequency
- 1024 x 768 High Resolution (max)
- Microprocessor Driven Control
- Flicker Free High Refresh
- VESA DPMS Power Saving
- Swedish MPR II
- Plug and Play (VESA DDC 1/2B)



Hyundai DeluxScan 5870

- Windows 95 PnP Compatible
  Multiscanning Color Monitor
- 15" (13.7 viewable), 0.28 D.P.
- Non-Glare / Anti-Static / Anti-reflection
- 30-70 KHz H. Frequency
- 1024 x 768 85 Hz Refresh
- 1280 x 1024 High Resolution (max)
- Easy-to-use On-Screen Display
- Microprocessor Driven Control
- VESA DPMS & NUTEK Power Saving
- Swedish MPR II (TC092-Optional)
- Plug and Play (VESA DDC 1/2B)



Hyundai DeluxScan 17B

- Windows 95 PnP Compatible
  Multiscanning Color Monitor
- 17" (15.7" viewable), 0.28 D.P.
- Non-Glare / Anti-Static.
- 30-70 KHz Frequency
- 1024 x 768 85 Hz Refresh
- 1280 x 1024 High Resolution
- Easy-to-use On-Screen Display
- Microprocessor Driven Control
- VESA DPMS & NUTEK Power
- Swedish MPR II (TC092-
- Plug and Play (VESA DDC 1/2B


HYUNDAI

Bulutumdan

GIANTS



İşte bir Smartie. Bu ırk savaşa katılmıyor ama yeterince korur ve beslerseniz silah ve başka kullanışlı hediyeleriyle size yardımcı olabilirler.



Sea Reaperlar dev Kabuto'yu kendilerini korusun diye yarattılar ama o tüm iyi canavarlar gibi yaratıcılarına karşı çıktı. Şimdi vaktini öldürmek, yemek ve öldürmenin ve yemenin üstüne düşünerek geçiriyor.

G*iants*, bir nebulanın merkezinde yüzen, parçalanmış bir gezegenin büyük, çok güzel bir parçasında geçiyor. Bu cennet mekanın yönetimi için üç güç mücadele ediyor: Sea Reapers adıyla bilinen gezegenin yerlisi büyülü bir tür; onarım için gezegende duraklama hatasını yapmış olan uzay gezginleri Meccarynler; ve kendi yaratıcısı Sea Reaperlara karşı çıkan ve tek isteği yalnız bırakılmak olan iri canavar Kabuto.

Çarpışmalar gezegenin parçaları olan 40 adada geçer ve oyuncular bir Sea Reaper, Meccaryn ya da Kabuto'nun kendisi olarak oynayabilirler. Mücadelede taraflar kendilerine özgü taktik avantajları sergilerler. Meccler teknoloji ve fütüristik silahlarla donanmışlardır; Sea Reaperlar gezegenin üstünde yardım çağırabilmelerini sağlayan doğal güçlere sahiptirler; ve Kabuto. O zaten herhangi bir yaratığın canına okuyup bir lokmada yutacak kadar güçlüdür, bunun için sahip olduğu katıksız canavar gücü ona yeter. *Unreal*'da bir Stone Titan olarak oynadığınızı düşünün, *Giants*'ı Kabuto olarak oynamanın nasıl birşey olduğu hakkında fikir vermesi için ufacık bir esinti yaratabilirsiniz. (Diğer karakterler de iyiler ama kim kızgın bir dev olma fırsatını kaçırır?) Birinci şahıs modunda, oyuncunun görüş açısı seçilen karaktere göre değişir. *Giants*'ın "kamera"sı aynı zamanda üçüncü şahıs perspektifinden oynamaya da ayarlanabiliyor. Ve tabii ki multi-player desteği de olacak.

Giants, asıl ismiyle *Citizen Kabuto*, MDK'ya dönüştükten sonra Shiny'den kopan bir grup tasarımcı tarafından kurulan Purple Moon'un ilk eseri. (Purple Moon başkanı Nick Bruty ve yardımcısı Andy Astor ilk iki *Earthworm Jim* oyununda da çalışmışlardı. Bu yüzden



Sea Reaperlar doğal güçlere sahip. Burada, bir tanesi, koskoca bir koyunsu yaratık sürüsünü savuran bir hortum çağırıyor.

uzak dur!

İnterplay ve **MDK'yı yaratan ekip'ten** görsel zenginliği ve mizahi yanıyla öne çıkan bir başka eşsiz aksiyon oyunu geliyor.

bizce ekstra iyidirler). Ve *Giants,* oynanışıyla ve şaşırtıcı animasyonlarıyla bir bakış açısı, hissediş ve mizah anlayışı kazanmış, tasarımcılarının önceki çalışmalarını fazlasıyla hatırlatan, tartışmasız farklı tarzda bir oyun.

"Hikayeyle oyun tasarımını bir araya getirmeye başladığımızda düşgücümüzü tamamen özgür bıraktık." diyor Bruty. İlk video klipte bile ekibin kondüsyonlu olmasının etkisi apaçık ortada: Devasa Kabuto, Meccarynleri, bir Japon filminin savaş uçaklarınca yakalanan canavarı gibi havada avlar. Meccaryn takımının beş üyesi kendilerini beş zararsız kaya parçası olarak kamufle eder, Kabuto'nun yaklaşmasını beklerler ve sonra hep birlikte çok büyük bir robota dönüşürler. Bir şeyden şüphelenmeyen canavara arkasından şiddetle saldırırlar ve Sea Reaperlar bir hortum çağırıp koyunsu yaratıklar sürüsünü gökyüzüne savurarak Kabuto'nun besin kaynağını elinden alırlar, sonra da bunları sert zemine bırakarak paramparça ederler.


Meccarynler beslenmek için birkaç koyun patlatıyor.

Dördüncü bir ırk da ufak, ürkek, bir güç arttırıcı kaynak özelliğindeki Smarty'lerdir. Eğer yeterince besler ve korursanız, size aslında birer gelişmiş silah, araç ya da tuzak olabilecek 'hediyeler'le teşekkür ederler. Oyunun arazisi, real-time 3D grafikleriyle, hareketlerinize göre değişen biçimiyle rakiplerinize karşı engeller yaratmanıza izin verecek şekilde sunuluyor. Ya da kısacası, rakibinizin ayağını kaydırabiliyorsunuz.


Meccaryn'lerin bir mangası Sea Reaper botlarından birine saldırıyor.

Önümüzdeki yıl piyasaya sürülene kadar *Giants*'ın ne kadar başarılı olduğunu bilemeyeceğiz, ama şimdiye kadar gördüklerimiz, Purple Moon'un kendi tarzında, benzersiz, özgün ve görsel açıdan çekici bir oyun yaratma konusunda gayet iyi olduğu; tıpkı kendi devirlerinin orijinal *Wing Commander* ve *Magic Carpet*'ı gibi. Multi-player *Giants* daha da eğlenceli olmalı. Tabii kimin Kabuto olacağına karar vermek zorunda olmadığınız sürece.

> **"Hikayeyle oyun tasarımını bir araya getirmeye başladığımızda düşgücümüzü tamamen özgür bıraktık."**
>
> **NICK BRUTY, BAŞKAN, PURPLE MOON**


Kabuto'ya karşı Meccarynler. Kabuto'nun büyük, çirkin kafasının solunda, havada duran Mecc nasıl da ufacık kalmış.


Havada sallanan beş Meccaryn silahlarını ateşliyor. Reaperların büyü gücüne ve Kabuto'nun kuvvetine karşı onların da teknolojik üstünlüğü var.



Henüz son halini almamış olmasına rağmen, *Good & Evil*'ın grafikleri bu yıl içinde gördüklerimizle kolaylıkla rekabet edebilecek düzeyde.

GOOD & EVIL

Ron Gilbert bütünüyle gelişti (yeniden)

Beş yıl çocuklar için yazdıktan sonra, *Maniac Mansion* ve *Monkey Island*'ın yaratıcısı, *Good & Evil* adlı, yıldızları 1930'ların gangsterleri, şövalyeler, kovboylar, kung-fu dövüşçüleri ve kötü palyaçolar olan real-time bir RPG ile oyun dünyasına dönüyor. Ve bu sadece başlangıç...

"Bunun gerçekten yeni bir akım olduğunu sanmıyorum", diyor *Good & Evil*'ın Ron Gilbert'i. "Sadece birkaç şeyin evrimleşmiş ve birleştirilmiş hali. *Good & Evil* gerçekten de, bir RPG, bir real-time strateji ve bir macera oyununun birleşimi. Bu kategorilerin her birinden sevdiğim öğeleri aldım ve biraraya getirdim."

Real-time strateji, RPG ve macera; tümü tek bir düzenlemeyle oyun tasarımında iz bırakmaksızın mı sarmalanmış? Kulağa hiçbir oyun tasarımcısının gerçekleştiremeyeceği kadar yüce ve neredeyse imkansız bir hırs gibi geliyor (gerçekten de, bu sözleri söyleyen başka bir oyun tasarımcısı olsaydı gülüp geçerdik). Fakat Ron Gilbert'tan bahsediyoruz. Ron Gilbert ki tek başına, grafik macera akımına *Maniac Mansion* ve devrim yaratan SCUMM motoruyla öncülük etti. Ve *The Secret Of Monkey Island* ile bu akımı yeni bir zirveye taşıyan da aynı Ron Gilbert.

LucasArts'ı oyun piyasasının superstarı yaptıktan sonra Gilbert, 1992'de Humongous Entertainment'ı kurmak için ortadan kayboldu ve beş yılını çocuklar için macera oyunları tasarlayarak geçirdi. "Çocuklar için çalıştığınızda oyun tasarımı hakkında çok şey öğrenirsiniz" diyor Gilbert. "Onlar hayal mahsülü grafiklerle, saniyedeki poligon sayısıyla ya da kaç bitlik audio'nuz olduğuyla ilgilenmezler. Onlar hikaye, karakterler ve oynanabilirlik isterler. Bu sizi, tasarıma odaklanmaya zorlar."

Gilbert çocukların dünyasındaki başarısından memnun, ama Humongous'un Cavedog damgasıyla son zamanlardaki gelişimi ve *Total Annihilation*'daki başarısı, Gilbert'in ciddi esaslı oyunlarıyla birkez daha ellerini kirletmesi için mükemmel bir bahane oldu. Ve sonuç destansı bir RPG olan *Good & Evil*. Hikayeyi şimdilik saklıyor olsa da ("Hadi sadece iyi, kötü, falan filan diyelim" diyor) tasarımdan bahsetmek onu heyecanlandırıyor. "*Good & Evil* uzun bir evrim sürecinden geçerek geldi" diyor. "Bütünüyle farklı bir hikayesi olan geleneksel bir macera oyunu olarak başladı. Oyunda pekçok fantazi roleplaying öğesi istediğimi biliyordum, ama asla büyük bir FRP fanı olmadım. Asla arayüzlerin çalışma şeklinden veya karakterlerinizin ekibini komuta etmekteki tüm o paradigmadan hoşlanmadım. İlham perisi *Command & Conquer* oynamaya başladığımda geldi. Birimleri kontrol etme şeklini ve haritanın çevresinde dolanıp durmalarını sevmiştim. *Good & Evil* tasarımının tozunu aldım ve bazı real-time strateji arayüzü öğelerini tasarıma uygulamaya başladım."

Oyunun ilk bakışta *Good & Evil*'in *Final Fantasy VII* gibi Japon tarzı destekli FRP'lerden esinlenmiş izlenimi yaratabilir, ama Gilbert benzerliği reddediyor. "Ben büyük bir FRP fanı değilim" diyor. "Macera oyunları dizayn etmeye başladım çünkü onları



Good & Evil'ın ölçeklendirilebilir 3D moturu oyuncunun zoom yapmasına ya da geri çekilip arazinin tümüne göz atmasına imkan veriyor.



gerçekten sevmiyordum. Kavramsal olarak bir macera oyunu kulağa çok hoş geliyordu, ama oynamak için başına oturduğumda sıkıldım ve düş kırıklığına uğradım. *Maniac Mansion*'ı oynamak isteyebileceğim bir macera oyunu olarak tasarladım. Oyuna katılan diğer öğeleriyle *Good & Evil* da RPG lere benzer bir yaklaşım."

Gilbert, *Maniac Mansion* ve *Monkey Island* ile geçmişteki macera deneyiminin *Good & Evil* üzerinde paha biçilmez bir etkisi olduğunu söylüyor. "*Good & Evil*'ın önemli bölümü hikaye ve bulmaca çözmek olacak" diyor Gilbert ve ekliyor: "Gerçekten yalnızca bir dizi görevin bir senaryoyla bir araya getirildiği geleneksel real-time strateji oyunlarından farklı olarak, *Good & Evil*'in öyküsü, oyunu oynarken şekilleniyor. Ne yapmanız gerektiğini anlamanın yolu öyküyü bilmek.

"Geleneksel macera oyunlarının bakış açısıyla oynanamayacak bir oyun." diyor Gilbert "ama nesnelerin peşine düşmeyi, bulmacalar çözmeyi ve karşılaştığınız insanlarla konuşmayı içeriyor. *Good & Evil*'la geleneksel macera oyunları arasındaki büyük fark çarpışmalar. Bunun da büyük bölümü doğru silahları, zırhı ve kurtarıcı holiganları bulmak."

Gilbert henüz oyunun boyutuna tam olarak karar veremediğini söylüyor ve devam ediyor: "Oyunda her birinin kendi dünyası olan farklı "araştırmalar" var. Ben şimdilik 50 farklı araştırma tasarlıyorum ama bu değişebilir. Karşılaşıp oynanabilecek çok sayıda ve muhtelif karakterler olacak. Herşey zırhlı şövalyelerden, kovboylardan, gangsterlerden, kung-fu savaşçılarından ve hatta palyaçolardan (kötü palyaçolar tabii ki) kurulu."



Good & Evil 'da barbar savaşçılarla, vahşi batının kovboylarıyla, ve hatta Ortaçağ şövalyeleriyle karşı karşıya geleceksiniz.

Engin denizlere yelken açmaya hazır olun.

Good & Evil hakkındaki en etkileyici şeylerden biri de daha önce hiç görülmemiş bir esneklik ve zoom yeteneği olan 3D motoru. Gilbert oyunun görünümünde başarmaya çalıştığı şeyle gurur duyduğunu söylüyor: "Run-time 3D oyun yapmanın en acı yanı herşeyin poligonlardan kurulu olması. Bununla bir zayıflık olarak mücadele etmektense bunu avantaj olarak kullanıp bir sanat tarzı yaratmak istedim. Genel görüntü tarzını yarattığımızda, pek çok açılarla, noktalarla ve yükseltilerle tam oturdu. Böyle düşünmeye başladığımızdan bunu üç boyuta çok iyi aktardık ve başaramayacağımız bir şeyi yapmaya çalışıyormuşuz gibi görünmedi. Aynı zamanda kameranın geri plana çekilip oyuncuya bir seferde en fazla şeyi gösterebilmesini istedim. Bu yüzden aynı zamanda basit olmalıydı. *Good & Evil*'ın daha çok *Monkey Island* gibi bir komedi olduğunun farkedilmesi de önemliydi. Oyun parodi tarzında yazılıyordu ve görüntünün bunu aptallık katmadan yansıtması gerekiyordu.

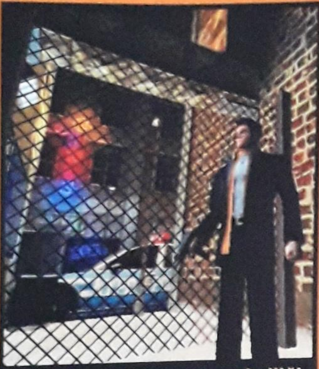
Bu yazıyı okuduktan sonra hala biraz kararsızsanız bu Gilbert'in şiddetle sırrını açıklamaktan kaçınmasındandır. Sonuçta *Good & Evil* 1999'un sonlarına kadar piyasaya çıkmaya hazır olmayacak. Fakat oyunun tarzı hakkında son bir ipucu isterseniz, Gilbert çalışmanın orijinal başlığını açıklamıştı: *"My Fluffy Pony"*.

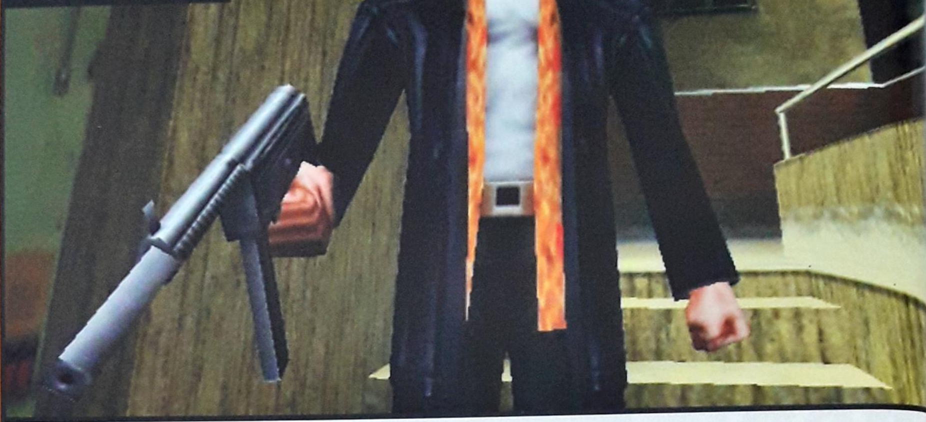


Ron Gilbert *Good & Evil*'ın hikayesi hakkında konuşmadığından, bu alev kapısının nereye açıldığı hakkında bir fikrimiz yok. Fakat tehlikeli gözüktüğü kesin.

"Macera oyunları dizayn etmeye başladım çünkü onları gerçekten sevmiyordum. Kavramsal olarak bir macera oyunu kulağa çok hoş geliyordu, ama oynamak için başına oturduğumda sıkıldım ve düş kırıklığına uğradım. *Maniac Mansion*'ı oynamak isteyebileceğim bir macera oyunu olarak tasarladım. Oyuna katılan diğer öğeleriyle *Good & Evil*'da RPG lere benzer bir yaklaşım."

RON GILBERT, TASARIMCI, CAVEDOG


Max Payne'in cesur gerçekçiliği ve şiddet dolu aksiyonu, bilgisayar ekranlarına hareket getirecek.


Adamın birine kurşun verin, silah isteyecektir. Ona bir silah verdiğinizdeyse, kurşunlanmış bir grup ölü adam elde edersiniz. Harap geçmişi ve umutsuz geleceğiyle, *Max Payne*'in gösterişli yeraltı suç dünyasına pek saygısı yok ve onun bunu kanıtlayacak bir silahı var.

MAX PAYNE

Daima siyaha oyna

3D Realms ve Remedy Entertaintment güçlerini fazlaca şiddetli, karanlık ve sinirli bir kahramanın başrolünü oynadığı bir üçüncü şahıs oyun için birleştirdi.

T*omb Raider*'ın akıl almaz ticari başarısı muhtemelen bazı oyun üreticilerini paldır küldür üçüncü şahıs aksiyon türüne doğru harekete geçirdiyse de Lara Croft'un, 3D Realms'ın üçüncü şahıs aksiyon oyunu Max Payne'e yeşil ışık yakmasıyla bir ilgisi olduğundan kuşku duyuyoruz. Hayır, büyük ihtimalle, *Serpico, Walking Tall* ve *Cruisin'* gibi (tamam, belki sadece ilk ikisi) cesur sert-polis filmlerinin birinden esinlenildi, ve *Duke Nukem 3D* de işe yaramış olan tüm özgün niteliklerin (iyi tasarlanmış ana karakter, güçlü hikaye akışı ve bol miktarda silah), bu suç ve ceza üzerine cesaret dolu kent masalı ile mükemmel bir uyum sağladığının farkında olmalarıydı.

Pek çok üreticinin, fikri alıp ne yapacağı belli iken (en son 3D motorunu al, birkaç şehir level'i hazırla, bir kaç kötü yerleştir ve bir dolu silah koy) *Max Payne,* tümünü gerçek bir gece yarısı thriller öykü dizgisi içine yerleştirerek konsepti bir kaç adım öteye taşıyor.


Eğer büyük çaplı ateş güçlerine meraklıysanız, Max'in iyi stoklanmış otantik silah cephaneliği sizi aylarca kendine bağlayacak.

Oyuna ismini veren kahraman çok kişisel çıkarı olan bir gizli polistir. Ailesi esrarengiz biçimde öldürülür ve o artık kamu görevi olduğu için değil, intikam amacıyla sokaklarda suçluları yakalamaktadır. Tüm iyi polisler gibi Max, öfkesini içinde tutarak, günlük işlerine ciddi olarak devam etmektedir. Ta ki patronunu öldürdüğü iftirası atılana ve kendini karanlık bir politik komplo içinde bulana dek. Max'in ölümcül yetenekleri ve duygusuz tavırları konunun ana öğesi olur. O artık çimen arayan bir çim biçme

makinası gibidir. Şık siyah deri bir ceketle kuşanmış ve Charles Manson'un en kötü tavrını takınan Max Payne, suç, yozlaşma ve cinayet denizine karşı tek kişilik saldırısı için kendini sokaklara vurur.

Oyun lineer biçimde ilerlese bile, her görev arasında, hikaye stilize çizgi roman panelleriyle devam ediyor. Paneller şimdiye kadar kimlerin darbe yediğini ve daha kimlerin yemesi gerektiğinin hikayesini anlatıyor. PC'de bulunabilecek tiplemeler arasında Charles Bronson'un *Death Wish*'deki karakterine en yakını. Ve bir kere hareket halinde görünce siz de kabul edeceksiniz ki Max Payne, bir Lara Croft değil; hatta yakınından bile geçmiyor.



Resimli roman tarzındaki ara sahneler oyunun cesur görünümünü destekliyor ve öykünün dönüm noktalarını bağlıyor.

Tasarım çalışmalarının önemli bir bölümü Remedy'nin Enslo Finlandiya'daki ana merkezinde yer-alan *Max Payne*, 3D Realms ve Remedy Entertaintment ortaklığıyla geliştiriliyor. E2 isminde patentli bir render motoru kullanan *Max Payne*, akıl almaz dokular, detaylı karakter animasyonları ve muhteşem level yapısıyla en son kent kabusunu hayata geçiriyor.

Daha da önemlisi, tasarımcılar motorun gücünün boşa gitmesine izin vermiyor. Oyundaki detay düzeyi kendini hem ortamda hem de karakterlerde çarpıcı biçimde gösteriyor. İnce detaylar, grafiti boyalı duvarlar ve köhne binalardan, kalın enseli rezil boksörlere ve oradan sıska güvercinlere kadar özenle işlenmiş.

Ek olarak *Max Payne,* tam parlaklıktaki aydınlatma modeli (Very Cool Lightning Effects™ için daha şaşalı bir tanımlama) sayesinde photo-realistic ışıklandırma ve gölgeleri, özel hardware hızlandırıcısı ve Direct 3D desteği ve tüm multi-player özelliklerini sunacak. Bu arada MaxEd adı verilen son kullanıcı level editörünü eklemek de plan dahilinde.

En mükemmel teknoloji bile, geri planda onu destekleyen iyi bir oyun kurgusu olmadan hiçbir işe yaramaz. Ancak *Max,* bu bölümdeki esasları sağlamış gözüküyor. Görevler halinde ilerleyen oyun lineer bir seyre sahip olsa da çevredeki zenginlik oyuncuya level içinde kendi yolunu çizme imkanı veriyor. Gölgelere saklanarak ilerlemek ya da ortaya çıkıp yakın planda dövüşmek mümkün. *Tomb Raider*'ın sürekli arkadan takip eden kamera sisteminden farklı olarak *Max Payne* 'in sistemi, oyuncunun çevredeki standard araştırmalarında kameranın arkadan takip etmesine ve iğrenç uyuşturucu satıcılarını haklarken Max'in heyecan verici pozlarına hiçbir kopukluk yaratmadan geçişine olanak veriyor.

Duke Nukem 3D testosteronu arttıran alaycı sözleri ve çocuksu yaşam biçimiyle dikkat çekerken 3D Realms'ın *Max Payne'* i, kan davası konulu sarsıcı serüveni ve kişiliksiz şiddetiyle kesinlikle Amerikan Senatörlerini kızdıracak. Ancak 3D Realms beklenen bu probleme karşı hazırlıklı: *Max Payne* "Yetişkinler İçin" etiketiyle dağıtılacak ve gördüğümüz kadarıyla bu bir şaka değil. Büyük ihtimalle bilgisayar için yapılmış en karanlık ve yetişkinler için olan aksiyon oyunlarından biri olacak. Onlara daha çok güç diliyoruz.

Duke Nukem 3D testesteronu arttıran alaycı sözleri ve çocuksu yaşam biçimiyle dikkat çekerken 3D Realms'ın *Max Payne*'i, kan davası konulu sarsıcı serüveni ve kişiliksiz şiddetiyle kesinlikle Amerikan Senatörlerini kızdıracak.



Söylentilere göre gangsterler bu boş ve büyük tünele takılıyor. Kim bilir belki bakmaya devam ederseniz kendilerini gösterebilirler.



Max, satın alınmış bir memur tarafından cinayetle itham edildikten sonra adını temize çıkarmak için, parayla tutulmuş serseriler, acımasız suikastçiler ve gözü dönmüş katillerle savaşmak zorunda.

Herkes için Paper Mate vardır.



Tükenmezle yazan kararsızlar için bile...

EraserMate'le fikir değiştirme özgürlüğünüz var.
Yazdıklarınızı 24 saate kadar silebilirsiniz.



PAPER MATE®

Blok Savaşları kolaylaştı

URBAN CHAOS

Mucky Foot'un sokak kavgalarıyla yeni bir patlama yapacak olan Bullfrog'un eski emektarları, caddelerdeki bozgunculuğu ve eğlenceyi yeni bir düzeye çıkaracak.



Eğer *The Enforcer*'ın çatıda kovalamaca sahnelerini hep yeniden yaşamak istediyseniz, *Urban Chaos*'un her yere gidebilen arayüzü size uyacaktır.

Bullfrog mezunları, Mike Diskett, Guy Simmons ve Fin McGechie, kendi proje geliştirme gruplarını kurmak için ayrıldıklarında, yeni bir üreticiyi meşgul eden baş döndürücü basın bültenlerinin, güncelleşme planlamalarının ve teknoloji demolarının hiç birisi olmadı. Şirket bir yıldan fazladır iş dünyasında ama hala tek bir araba çıkartmasını, T-Shirt'ünü ya da Mucky Foot'un logosunu taşıyan kahve fincanını (en azından bir logoları vardır diye düşünüyoruz) almadık. O halde bu adamlar ne yaptıklarını sanıyor? Anlaşılan, Mucky Foot ekibi, ilk eserlerinin (*Urban Chaos*) teknolojisini geliştirmenin ve oynanabilirliğini belirlemenin imaj yaratmaktan daha önemli olduğunu hissetti. Kulağa çılgınca gelse de, bu strateji meyvesini vermiş görünüyor. *Urban Chaos* geçen mayıstaki Electronic Entertainment Expo'da ilk kez sahneye çıktığında bir yığın meraklının ilgisini çekti; varolmasından uzun süre önce yarattığı imajdan ziyade, harika ve yaratıcı olmasıyla.

Urban Chaos, dağınık bir kent ortamını bütünleyen yükselen gökdelenler ve tehlikeli dar sokaklarda geçen, önümüzdeki yıl çıkacak her oyun gibi hardware hızını ve yoğunluk düzeyi değişen sislendirme, devasa duvar gölgeleri gibi özel ortam efektlerini destekleyen 3D motoruyla, bir üçüncü şahıs aksiyon oyunu.



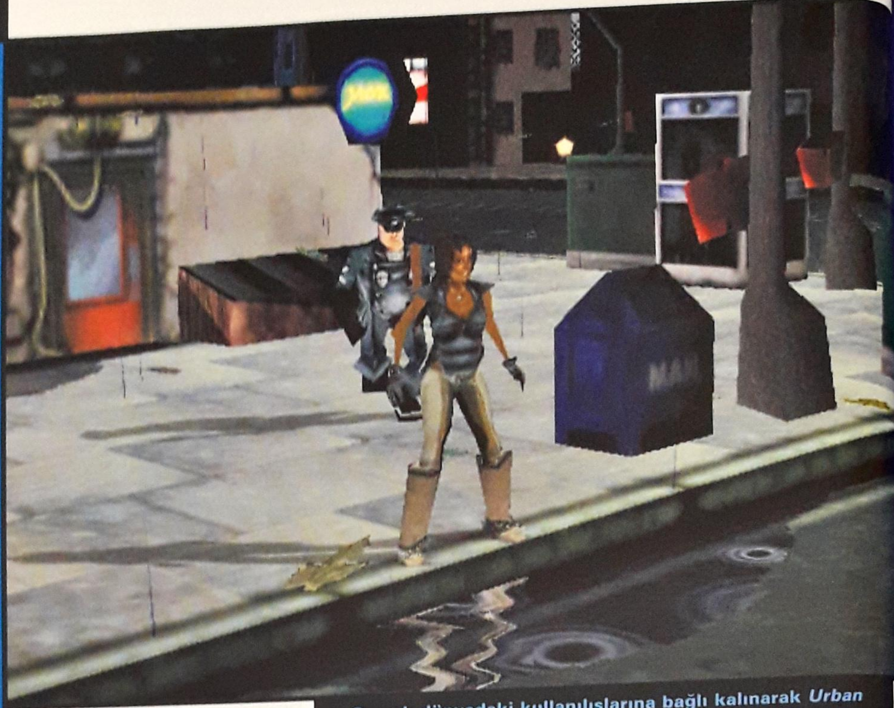
Ama pırıltılarının ötesinde ortamı gerçekten göz alıcı yapan özelliği: tüm nesne ve karakterlerin inandırıcı görünümleri, eşsiz rahatlıkta gezinti ve çevreyle etkileşim imkanları ve zevkli yumruk yumruğa dövüş sahneleri. İki karakterden (Darci ve Roper) birinin kontrolünü aldığınızda, uygun bulduğunuz yoldan işi halletmek için, gerekli gördüğünüz herhangi bir yöntemi kullanarak, her bir görevi nasıl tamamlayacağınıza karar veriyorsunuz. Bu doğrusal bir labirent değil ve neredeyse istediğiniz yere gitmenizi engelleyen hiçbir şey yok.

Diskett, *Urban Chaos*'un, büyük ve gerçekçi bir dünyada beat-em-up'ların heyecanını yeniden yaratma arzusundan kaynaklandığını söylüyor. "Oyun, mekanı kullanarak yapılan çarpışmaların geçtiği (arabaların üzerinden atlama, su boşaltma borularına tırmanma, yangın çıkışlarından salınma), küçük üç boyutlu bir alana kurulu beat-'em-up kavramından gelişti." diyor Diskett. "Birçok aşamadan sonra oyun son haline ulaştı: gerçekçi bir şehirsel çevrede, görev tabanlı bir 3D platform beat-'em-up. Oyuncu binalara girebilecek, çatıdan çatıya atlayabilecek, yangın merdivenlerine tırmanabilecek, her tür arabayı, kamyonu ve motosikleti kullanabilecek, kanalizasyonlara inebilecek, elektrik kablolarına

"Oyuncu binalara girebilecek, çatıdan çatıya atlayabilecek, yangın merdivenlerine tırmanabilecek, her tür arabayı, kamyonu ve motosikleti kullanabilecek, kanalizasyonlara inebilecek, elektrik kablolarına tutunarak büyük aralıklardan karşıya geçebilecek ve çatı pencerelerinden atlayabilecek."

MIKE DISKETT, KURUCU ÜYE, MUCKY FOOT





Gerçek dünyadaki kullanılışlarına bağlı kalınarak *Urban Chaos*'un çevresel öğeleri oyuncu tarafından kendi yararına kullanılabilir. Elektrik direklerinden, posta kutularından ve hatta kötü polislerden bile salınabilmek mümkün.

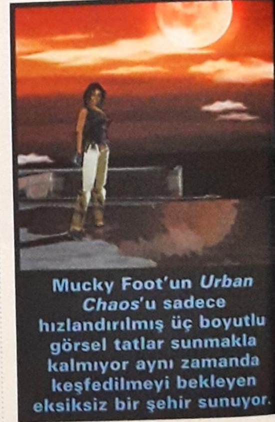
tutunarak büyük aralıklardan karşıya geçebilecek ve çatı pencerelerinden atlayabilecek".

Oyuncular, görevleriyle uğraşırken, *Urban Chaos*'un çeşitli karakterlere karşı bol miktarda eski moda, iyi sokak kavgalarıyla dolu olduğunu görecekler. Öte yandan amaca dayalı oyun, çoğu oyuncuyu çarpışmalarını ayıklayıp seçerken dikkatli olmaya yönlendirebilir. Ancak biriyle dalaşma anı geldiğinde, mekanın en iyi dostunuz olduğunu söylüyor Diskett: "Örneğin mekanı, elektrik direğinin çevresinde dönmek, bir kapıyı birinin suratına çarpmak, yüksekçe bir yerden birinin tepesine atlamak ya da döne döne yangın çıkışından inip birinin kafasını tekmelemek gibi, saldırı hamlelerinizde kullanabilirsiniz."

Üçüncü şahıs perspektifinin *Tomb Raider*'la kaçınılmaz karşılaştırmalar getireceği kesin ama Diskett pek kaygılı değil. "Üçüncü şahıs oyunları daima ortalıktaydı. Aslında tüm orijinal kuşbakışı ya da profil görüntülü 8 bit sprite oyunlar da üçüncü şahıs'dı." diyor Diskett. "Üç boyutlu bir oyunda yalnız iki seçenek vardır; birinci şahıs ya da üçüncü şahıs. Üçüncü şahıs'ın harika yanı, atmosferik kamera görüntülerine daha fazla izin vermesi. Örneğin kamera, oyuncuya binanın üzerine doğru gelerek yükselme hissini verecek şekilde tam binanın zeminine ve yukarı doğru bakacak şekilde yerleştirilmişse, bir gökdelene tırmanma sahnesi gerçekten uğursuz ve ürkütücü hale getirilebilir.

Diskett, "*Tomb Raider* üçüncü şahıs'ın gerçekten başarılı ilk oyunuydu. *Doom*'un birinci şahısda yaptığını o da üçüncü şahısda yaptı" diyerek devam ediyor: "Ama gerçekte kamerayı iyi kullanmamışlardı. Biz üçüncü şahıs görüntünün avantajlarını en üst noktaya taşımayı umuyoruz."

Röportajımızı bitirirken kafamızı karıştıran tek bir şey kalmıştı: Oyun şirketleri neden böyle tuhaf isimlerle kendilerini güç duruma sokuyorlar? "Bir gece geç saatlerde, az bir zamanda ve sarhoş kafayla, biraz ciddi, biraz aptal ve tümüyle boş bir isim bulmaya çalıştık." diyor Diskett, "Ertesi sabah, mahmurluğumuzu atmaya çalışırken, *Asterix Conquers America*'yı izliyorduk. Orada The Mucky Foot adında bir Kızılderili kabilesi vardı. Anında kafalarımızda birer ampül yandı. Ve seçimimizi onaylamak için Tabiat Ana, teras kapısından büyük yağlı bir ayak izini (büyüklüğüne bakılırsa önceki gece Fin tarafından bırakılmıştı) parlatan bir demet pırıltılı gün ışığı göndermek için bu anı tercih etti.



Mucky Foot'un *Urban Chaos*'u sadece hızlandırılmış üç boyutlu görsel tatlar sunmakla kalmıyor aynı zamanda keşfedilmeyi bekleyen eksiksiz bir şehir sunuyor.

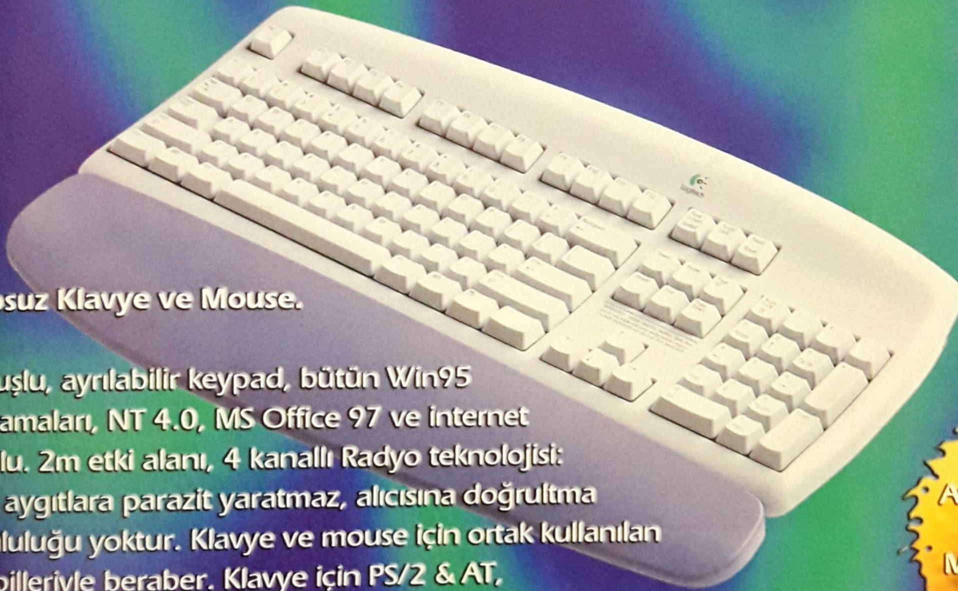


Ataklar hala geliştiriliyor da olsa, *Urban Chaos* tüm temel dövüş oyunlarının hareketlerini birkaç yeni sürpriz eşliğinde sunuyor.

Siz Düşleyin Logitech Yaratsın...



Cordless Desktop
Keyboard and Mouse



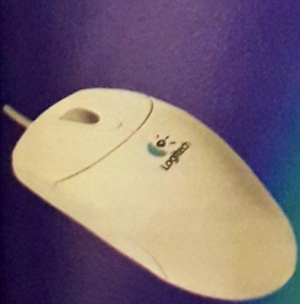
Cordless
MouseMan Pro



Kablosuz Klavye ve Mouse.

104 tuşlu, ayrılabilir keypad, bütün Win95 uygulamaları, NT 4.0, MS Office 97 ve internet uyumlu. 2m etki alanı, 4 kanallı Radyo teknolojisi: Diğer aygıtlara parazit yaratmaz, alıcısına doğrultma zorunluluğu yoktur. Klavye ve mouse için ortak kullanılan alıcı; pilleriyle beraber. Klavye için PS/2 & AT, mouse için PS/2 & seri combo. İngilizce versiyon klavye. Kolay instalasyon. 3 yıl garanti.

Award-winning Cordless MouseMan Pro Included



Pilot
Wheel Mouse



MouseMan
Wheel Mouse



Cordless
Wheel Mouse



Video Cam

Türkiye Genel Distribütörü:



MASCOM
Bilgisayar Aksesuar Tic. Ltd. Şti.

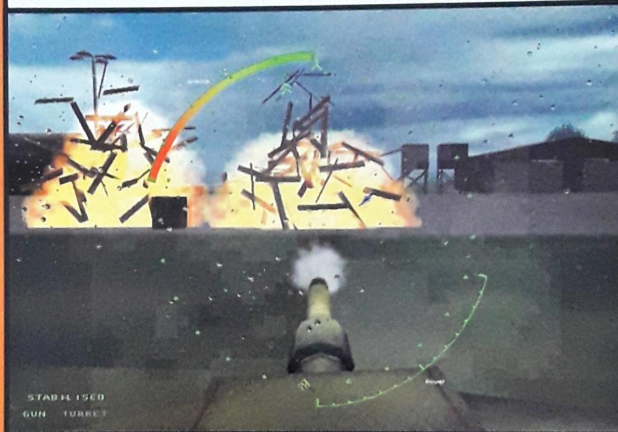
WARGASM

Savaşlar doruğa ulaştı

Çoğunlukla dünyanın en iyi uçuş simülasyonu üreticisi olarak kabul edilen Digital Image Design, *Wargasm* ile kendi "elektronik savaş alanını" yaratmaya hazırlanıyor. Büyük ihtimalle bügüne dek planlanmış en büyük savaş oyunu.



İşte DID'nin etkileyici grafik oyunlarından biri. Fırtınalı havada yağmur damlaları monitörünüze çarpıp aşağı doğru süzülüyor.



***Wargasm* gibi bir oyun, kana susamış PC oyuncularının isteklerini tatmin edecek büyük ebatlı yıkımlar olmadan neye benzerdi.**

Öncelikle isim. Tamam biraz arsız, ama Digital Image Design'ın kurucusu Martin Kenwright ısrarlı: "Bu gerçek bir askeri terim, anlamı tüm süpergüçlerin aynı anda delicesine bir nükleer savaşa tutuşmaları. Bu durumda *Wargasm* kesinlikle uygun bir isim, çünkü DID'nin son hedefi bugüne kadar görülmemiş ölçekte bir savaş simülasyonu yaratmak."

Wargasm herşeyden önce bir real-time strateji oyunu, ama bu yıpranmış tanımlama sizi aldatmasın. Beyniniz bölük hareketleri ve kaynak toplama gibi klasik strateji rutinleriyle meşgulken, oyuncu birçok kara, hava veya deniz birimini kontrol edebildiğinden *Wargasm*'ın özü aksiyon kısmında yatıyor. "Hoş bir denge var." diyor Kenwright. "Savaş alanını koordine etmek için tepeden oynayabilirsiniz. Böylece kaynakları yönetip işi hangi kuvvetlerin göreceğini seçebilir, erzak ve hava desteği çağırabilirsiniz. Arkanıza yaslanıp 3D aksiyon görüntülerini izleyebilir ya da herhangi bir savaş aracına binebilirsiniz. Özetle, oyunda strateji, taktik ve 3D aksiyon bir arada. Yani her tip oyuncuya hitap edebilir."



Savaşan herhangi bir ünitenin içine girip onu kontrol edebilirsiniz. Buna standart bir piyadenin botları da dahil.

Wargasm dört sene önce, DID'nin 3DREAM grafik motoru için teknoloji demosu olarak hayata geçti. Daha sonra ekibin hazırlamayı düşündüğü olası bir tank simülasyonu için geliştirildi... ama akabinde büyümeye devam ederek daha fazla araç türünü ve daha geniş tasarım tutkularını kapsadı. "Tanklar pek satmıyor ve uçuş simulasyonlarının yaratıcılığına sahip değiller," diyor Kenwright. "ve güzel görünmesine rağmen, bana göre, reaksiyon uyandırıcı ya da heyecan verici değiller, insanın ruhunu kıpırdatamıyorlar. Bu yüzden biz de yeniden tasarlamaya başladık ve şimdi inanıyoruz ki oyunu ezici bir hit yapacak dengeyi kurduk. Biz buna engellere karşı duran coşku diyoruz."

Wargasm'ın hikayesi DID'nin daha önce yapmış olduğu esaslı simülasyonlara göre bilim-kurgu türüne daha yakın. "Farklı bir geleceğe doğru otuz yıl ve insanoğlu hemen hemen varoluşunun sonunu hazırlamış," diyor Kenwright. "WWWW, World Wide War Web, gezegenin kontrolunu ele geçirdi. Tüm savaşları o başlatıyor ve kontrol ediyor. O insanlığın efendisi. Bir hacker olarak oynadığınız oyunda Web'e sızmalı, sanal bir ordu kurup, öldürülemeyecek ve teslim olamayacak bir düşmanı yenmelisiniz. Ona kendisinin kendine vere-

meyeceği bir şeyi vermek zorundasınız... bir wargasm!"

Wargasm, çöller, ılıman alanlar ve dağlar içeren sanal dünyasının yedi bölgesindeki 30 savaş alanında geçiyor. "Sıradışı tepki ve his veren şaheser bir fiziksel modelleme sistemi kurduk," diyor Kenwright. "Tüm tekerlekleri ve paletleri dönerken görebilecek, yumuşak çamuru, sert yol zeminini ve çıkıntılı kaya dokusunu hissedeceksiniz. Motorumuz, PC'deki grafikler, şiddet, kir, çamur ve korku üzerine yeni bir standart koyuyor."

Tek kişilik *Wargasm* çok sayıda bölüm içeriyor, ama oyunun kalbi *Multiple Wargasm* isimli multi-player bileşeninde atıyor. "*Wargasm* yaklaşık iki yıldır bir network oyunu." diyor Kenwright. "Ve biz tek başımıza oynamamızdan çok önceleri birbirimizle oynuyorduk. "*Multiple Wargasm*" a herhangi bir standard TCP/IP Internet bağlantısı üzerinden ulaşılabilecek. DID, *battle.net* hatları üzerinden kendi sunucularını kurmayı düşünüyor. Pek çok aktivite ve desteğini *www.did.com* web sitesi üzerinden sağlayacağına da söz veriyor. Yerel ağ desteği de olacak. Ancak henüz kullanıcı limiti belli değil.

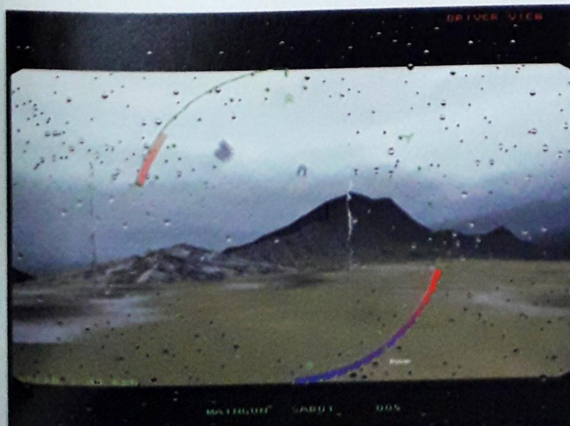
Wargasm kendisini henüz bir yayıncıya bağlamış olmasa da, öyle görünüyor ki DID oyunun pazarlama aşamasına geldiğinde, teklifler konusunda pek bir sorun yaşamayacak. Oyun takvimine göre eylülde beta-test aşamasına ulaşılacak ve kasımda tamamlanmış olacak. Amerika için yayın tarihi ise gelecek yılın başları.

Bu arada, oyunun tartışmaya yol açan adıyla ilgili herhangi bir görüşünüz varsa, Digital Image Design, *PC Gamer* okuyucularını oy vermeye çağırıyor. Henüz hiçbir şey kesinleşmediğinden *Wargasm* ismi için onay veya reddinizi yollayabilirsiniz. Hatta wargasm@did.com adresine E-maillerinizi yollayarak kendiniz de bir isim önerebilirsiniz.

Bu renderlanmış tanıtım görüntüsü *Wargasm*'ın elektronik savaş alanının doğasındaki farklı rollerin birlikteliğini sergiliyor; her birinin kendine has vazifesi olan zırhlı kara araçlarını, piyadeleri ve savaş uçaklarını.



Kompleks tank silahları sistemi en süratli düşmanların bile izini sürüp, kilitlenebiliyor. Tıpkı bu alçaktan uçan saldırı helikopterleri gibi.



Wargasm'da sağnak yağmur, düşman topraklarında ilerleyen aynı bu tank gibi zırhlı araçların hareketini zorlaştıracak.

"Sıradışı tepki ve his veren şaheser bir fiziksel modelleme sistemi kurduk. Motorumuz, PC'deki grafikler, şiddet, kir, çamur ve korku üzerine yeni bir standart koyuyor."

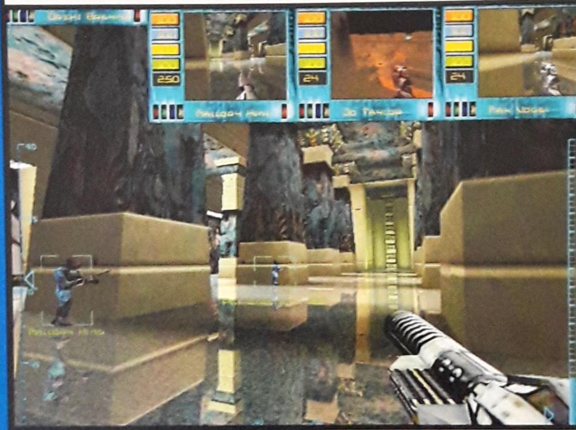
MARTIN KENWRIGHT, KURUCU, DIGITAL IMAGE DESIGN

WARGASM

X-COM ALLIANCE

Sadece Başka bir böcek avı değil

Unreal motorunun biraz yardımıyla MicroProse'un X-COM serisinin yeni bölümü, oyuncuları yoğun bir kavgaya sürükleme sözü veriyor.



En fazla üç askere kadar takımınızın üyelerini de yönetebilme yetkiniz, ciddi bazı taktiksel düşünmeler yapacağınız anlamına geliyor. Burada, koridorda ilerlerken sizi korumaya hazır durumda bulunmak için sütunların arkasında yerlerini almış iki adamınız görünüyor.

Beklenmedik bir hit olan *X-COM: UFO Defense*'in 1994'te yayınlanmasından beri X-COM ismi, bağımlılık yaratan, zorlu takım çarpışmaları ile eş anlamlı oldu. Kısa süre önce *X-COM Interceptor*'la dallanarak *Wing Commander* tarzı uzay çarpışma oyunlarını da içine aldı. Ve şimdi MicroProse, X-COM serisinden ilk 3D-shooter tabanlı oyunu yayınlamaya hazırlanıyor. Tanrı bilir *Unreal* motoru tabanlı ve tüyler ürpertici sectoidler ve chrysalidlerle dolu doğru dürüst bir birinci şahıs shooter ne kadar da iyi satar. Ama *X-COM Alliance*'ın geliştiricileri bununla tatmin olacak gibi görünmüyorlar. Onların, *Alliance*'ı 1999'un en iyi oyunlarından biri olacağını iddia etmemize neden olan, daha büyük planları var.

"Klasik bir '*X-COM-Quake*' buluşması yaratmamakta kararlıydık." diyor MicroProse'un İngiltere yapımcısı John Bromhall. "Çok zaman harcamamızın ve *Unreal* motorunda değişikilikler yapmamızın sebebi, orijinal ama *X-COM* serisine uygun bir oyun hazırlamaktı. MicroProse izometrik, takıma dayalı, strateji tarzı X-COM'ları terketmiş değil. Ama biz daima X-Com adının pek çok oyun türünü kaldırabilecek kadar güçlü olduğunu düşündük ve bu sadece insanları heyecanlandıracak farklı bir tat."

Öyleyse, X-COM serisine uygun bir birinci şahıs shooter tam olarak nasıl yapılabilir? Broomhall'ın takımı bunu halletmiş: başlangıç olarak 3D sıcak çatışmalara, hafif taktiksel dokunuşla biraz çeşni katarsınız ve savaşlar arasına da biraz stratejik planlama yerleştirirsiniz. X-COM evreninde geçen bir 3D shooter aynen orijinal oyundaki gibi oynanacak. Ancak real-time'la birlikte turn-based çatışmanın yerini birinci şahıs savaş alacak. Ve görüldüğü üzere *X-COM Alliance*'ın gitiği yönde bu.

"En çok üç olmak üzere, görevlerdeki askerlerin idaresini ve stratejik yayılımını biz yapıyoruz." diyor Broomhall ve şöyle devam ediyor: "Sonra bildik X-COM seyri var: takım seçimi, silahlanma, psikolojik eğitim, yaralıların tedavisi ve araştırma. *X-COM Terror from the Deep* ve *X-COM Apocalypse* gibi oyunlardaki kadar derinlikli bir strateji olmamakla birlikte, bu öğelerin bulunması doğru geliyor ve kesinlikle oyunu ayrıcalıklı bir konuma oturuyor."

Alliance'ın tipik bir oturumunda bir görev brifingi alacak, yüz yüze geleceğiniz böcek gözlü canavarlar üstüne gerekli bilgiler için güvenilir eski UFOpedia'nızı karıştıracak, bir ekip seçecek, onları dişlerine kadar silahlandıracak ve savaşın ortasına atlayacaksınız. Pek çok harika shoot-'em-up aksiyonları yer alacak ama başarının



Bu korkunç chrysalid, zavallı Jo Taylor'ı kokunç bir yaratığa dönüştürmek üzere gibi görünüyor. Bu trajediyi, ekranın tepesindeki orta pencereden onun gözüyle de görebilirsiniz.



Bu sectoidlerle ilgili iyi bir şey: Gerçekten çok güzel patlıyorlar. Adamınız Mallory solda birini dağıtmış, diğeri ise tamamen sizin.



Alliance'da dört kişilik bir X-COM takımını kontrol etmek için waypoint'ler ve basit klavye komutları kullanıyorsunuz.

anahtarı, iki boyutlu bir harita, waypointler ve basit klavye komutları aracılığıyla yöneteceğiniz takımınızın diğer üyelerini akıllıca kullanmanız olacak. Psikolojik gücünüz yeterince yüksekse, başka karakterleri bile etkiniz altına almayı başarabilirsiniz. (Uzun süreli X-COM fanları için hoş bir selamlama).

Önceki X-COM oyunlarında nefret etmeyi öğrendiğiniz bu dünyadan olmayan tüm canavarsı iğrenç yaratıklar burada yeniden kabusunuz olacak. Fakat bu kez, görkemli üç boyutta karşınıza çıkacaklar. Multi-player desteği planlanıyor şüphesiz: "Her zamanki nesnelere ek olarak, iğrenç yaratıklara karşı oynayan tek bir takımda dört oyuncunun asker olarak rol aldığı bir yardımlaşma sistemi kurmayı planlıyoruz." diyor Broohmall.

Broomhall, çok yönlü ve güçlü olmasına rağmen, *X-COM Alliance*'ın sunulmaya hazır hale gelmesinden önce, *Unreal* motoru üstünde ekibinin bazı önemli değişiklikler yapmak zorunda kaldığını söylüyor.

"Motor bir dehşet ve olduğu gibi kolayca kullanabilirdik." diyor. "ama bir birinci şahıs X-COM oyunundaki vizyonumuzu korumaya kararlıydık. Bu yüzden, hala gelişim aşamasındaki bir motora bizden pekçok şifreyi eklememiz ve bunları kaynaştırmamız gerekiyordu! Bayağı problemli dönemler yaşadık ama sonuçlar verilen emeğe değecek güzellikte. Çünkü *Alliance* diğer birinci şanıs oyunlarda görülmeyen pekçok belirleyici nitelik içeriyor."

Stratejisine, görevler arası gelişimine ve takım halinde yapılan çarpışmalar için gerekli hazırlık safhasına ek olarak *Alliance* ekibi, her birinci şahıs shooter'un memnuniyetle karşılayacağı bir automap ve hareketleri diğer karakterlerin bakış açısından görebilme yeteneğini de oyuna katmışlar:

"Tamamen ayarlanabilir, 3D görüntünün bile üstüne yayabileceğiniz, siz üzerinde gezdikçe açılan bir 2D harita ekledik." diyor Broomhall. "Her an, diğer askerlerin omuz kameralarından, herhangi bir mini haritayı ya da 3D görüntüyü izleyebilirsiniz. Bu çoklu görüntüler eşsiz ve herkes harika göründüklerini söylüyor."

Evet, öyle. Burada gördüğünüz enstantaneler her ne kadar dokunaklı olsa da gerçeğinin hakkını veremiyor. *Alliance* önümüzdeki yılın ilk yarısında ortaya çıktığında, aksiyon ve strateji oyuncularını aynı şekilde avucunun içine alacak doğru şeye sahip görünüyor.

PCG

Eski düşmanınız Sectoid'le yakınlaşacak ve sonunda askerlerinizin orijinal *X-COM* 'da neden bu kadar çok paniklediğini anlayacaksınız. Kafanıza doğrulttuğu büyük silahıyla pek de sevimli görünmüyor, değil mi?

"Klasik bir 'X-COM-Quake' buluşması yaratmamakta kararlıydık. Çok zaman harcamamızın ve *Unreal* motorunda değişikilikler yapmamızın sebebi, orijinal ama *X-COM* serisine uygun bir oyun hazırlamaktı."

JOHN BROOMHALL, PRODÜKTÖR, MICROPROSE





Unreal motoruna teşekkürler. *Alliance*, bazı dağınık açık savaş alanlarında yaratıkları kızartmanızı sağlayacak.

kenan9593

Activision'ın son projesi *belki de şu ana kadar yaptıklarının en risklisi;* *Sid Meier'ın "tüm zamanlar"* klasiklerinden Civilization ve Civilization II'*ye yakışır bir takipçi oyun üretme girişimi, üstelik Sid'in kendisinin yardımı olmadan.* PC Gamer, *PC'nin gelmiş geçmiş en hırslı devam oyununu geliştiren ekibe yetişti...*





YENİ BİR CIVILIZATION YARATMAK

Yazan: William. Trotter
Çeviren: Serpil Ulutürk

Sid Meier'in orjinal klasiği *Civilization*

1991'de yayınlandığında, *PC Gamer*'ın editör ofisleri, elde edebildiğimiz tek kopyaya bir süreliğine sahip olmak için editörlerin birbirleriyle ettikleri kavgalara ve korkunç tartışmalara sahne olmuştu. Teslim tarihleri görmezlikten gelindi, diğer oyunlar unutuldu. Herkes hemfikirdi: Bu, yeni ve muhteşem bir şeydi; sanat mertebesine erişmiş bir oyun tasarımı. Oyunun çekiciliği hem entellektüel hem de içgüdüseldi. Ölçeği destansıydı ve aynı zamanda detaylar zengin ayrıntılar içeriyordu. O aklı *ve* kalbi birleştiriyordu. Siz oynarken zaman dururdu. O, bu türde olabilecek, en "doğuştan klasik" oyundu. O ve devamı *Civilization II*, uzun süredir her eleştirmenin tüm zamanların en iyi on oyunu listesine alındı. Daha ne kadar *yüceltebilirsiniz?*



Civilization: Call to Power oyunseverlere etkileyici animasyonlar ve özel efektler sunuyor. Bu deniz savaşında bir düşman gemisinin topla nasıl yok edildiği görülüyor.

ACTIVISION serinin üçüncü oyununu yaratmak için hakları elde ettiğinde, firma çok zor bir işe kalkıştığını biliyordu. Real-time oyunların topladığı güce karşı büyüyen tepkiyle, tasarım gerekleri daha çok ister oldu. Artık tamamen açık ki, oyuncuların dünyasında, sıraya dayalı, dünya kurma fantezilerinin büyük bir iyileştirmeye ihtiyacı var.

Call to Power altbaşlığındaki Activision'ın *Civilization* Projesi üretim müdürü Peter Karpas "Piyasanın bu kesimi son yıllarda düşük dilimlerde dolanıyor," diyor. "*Civ II* şaşırtıcı güzellikte bir oyundu, ama orjinalinden çok az farklıydı ve iki yıldan daha yaşlı. *Master of Orion II* için de aynısı geçerli. *Age of Empires* doğru hissi yakaladı ama real-time stratejinin sınırlandırılmışlığına zorlandığından aksıyordu. *Warlords III* ve *Heroes of Might and Magic*? Müthiş oyunlar! Ama konu olarak dardılar ve dünya kurmayı dışlayan bir strateji üzerine konsantre olmuşlardı. Kendi *Civilization* versiyonumuzu planlamaya başladığımızda, tüketiciye en geniş ölçekte herşeyi vermeyi istedik."


Civilization: Call to Power'da, bu Romalı lejyoner gibi her birim elle çizildikten sonra PC'ye aktarıldı.

Activision'ın takımı *Civ*'i klasik yapan faktörleri incelemeye başladı ve dünya kurma oyunlarını tamamen yeni bir düzeye taşımak için neler yapılması gerekebileceğini ellerindeki bilgilere göre tahmin etti. Daha önceki beyin fırtınası oturumlarından ortaya çıkan kriter tam yerindeydi.

Dünya kurma oyuncularının iki temel tipi vardır. Birincisi "diplomat/bilim adamı" ve genel olarak söze şöyle başlar: "Ben kibar, aydınlanmış tipte adamım. Bırakın araştırma laboratuvarlarımda sessizce çalışayım, şehirlerimi kurup yıldızlara ulaşma hayallerimi kurayım. Şiddete ancak sakinliğimi bozarsan başvuracağım." Diğer oyuncu tipi elbette ki karşı duruşu alan "hararetli militaristler". "Kirlilik, mirlilik! Elime ilk fırsat geçtiğinde kafanıza indiricem nükleeri. Vergilendirme, zulüm, eli kanlı zorba hükümet, ne pahasına olursa olsun!" Bir tasarımcının bakış açısından sorun şu: Bu iki yaklaşım genellikle aynı oyuncuda vücut buluyor!

Sonuç: Aşırı uçlardaki stratejik tavırları ve elden geldiğince bunlar arasındaki düşünülebilir her durumu, karşımda bulundurmak zorundasınız.

Bu oyunların bunca oyuncuyu iyi hissettirmesini sağlayan nedir? Öncelikle dünya kurmanın destansı kapsamı, birinin fantezilerini tuvallerin en büyüğünde resmetmekten aldığı tanrısal duygu. İyi bir dünya kurma oyunu, yaptığımız buluşlarda korkuyla karışık şüphe ve tasa duygularımızı uyarmalı. Son olarak, oyuncunun sanki aldığı her kararın oyunun sonuna somut bir etkisi varmış gibi hissetmesi çok önemli. Aynı zamanda her oyuncu rakipleriyle yarış halinde olmanın da gerilimini tatmak ister.

"Oyundaki en hayati malzemenin oyundaki denge, daha fazla denge ve daha iyi denge olduğuna karar verdik." diyor Cecilia Barajas. "Oyun ilerlerken ne denli şiddetli ve adice şeyler yapmak zorunda kalmış olsanız da, oyunumuzun hem asil hem de destansı hissini vermesini istedik. *Civilization: Call to Power* eninde sonunda insanoğlunun bu dünyadaki amacıyla ve bu amaca ulaşmadaki boyun eğmez gayretiyle ilgili."



Aynı bu Musketeer gibi birimlerin iskelet modellemesi yapılmadan önce eskizleri hazırlandı. Ardından renklendirilerek son halini aldı.

Cesur sözler; takdire değer hedefler. Ancak orijinal oyunlarca erişilmiş düzeylerin *ötesine* nasıl geçmeli?

BIR SONRAKI LEVEL'A TAŞIMAK

Civilization: Call to Power birçok yönden tasarım yeniliklerine ulaşmayı hedefliyor. Öncelikle oyun uzak geleceğe, 3000 yılına kadar uzanıyor. Bu oyunculara, bilinen tarihten bilim-kurgunun kuramsal dünyalarına ilerleme imkanı veriyor: yeni birimler, yeni teknolojiler, yeni yönetim biçimleri ve yeni dünya harikaları.

Yeni kavramlar oyun sırasında ortaya çıkacak. Bunların en başında, "askeri"olarak gözükmeyen birimlerin de yer aldığı, konvansiyonel olmayan savaşlar geliyor. Örneğin, bir mega-evangelist olarak oynamayı seçmeniz durumunda ortaya çıkacak Cleric birimini ele alın. Bu küçük keşişi rakip bir şehre gönderin ve eğer başarılı olursa tek mermi ateşlemeden o şehrin tüm yerlilerini sizin dininizi benimsemeye ikna edecektir. Yeni müridleriniz fazlasıyla coşkulu ve istekli olacaklar. Tabii muhaliflerinizin ekonomisinde giderek yıkıcı olan bir etkiyle, hazinenize düzenli bir "kilise bağışı" da yapacaklar! Zaten halkı bir kez taraf değiştirince rakipleriniz, genel destek ve mutlulukla ilgili cezaları göze almadıkça, size saldıramayacaktır. (*"Kimse İspanyol Engizisyonu'nu beklemiyor!"*)

Call to Power uygarlığınızı düzenlemeniz için ayrıca yeni yönetim kavramları sunacak. Bu kavramlardan biri "readiness" (hazır olma). Oyunda, gerçek dünyada olduğu gibi, daimi bir ordunun giderlerini karşılamak çok paraya mal oluyor. Bu harcamalar tüm ekonominizi çökertmeye başladığında, birimlerinizin birazına ya da tümüne "geri çekil" emri verebilirsiniz. Bir tehdit halinde, yine onlardan faydalanabileceksiniz, ama tekrar aktif hale getirdiğinizde, tüm güçlerini yeniden kazanmaları biraz vakit alır.



Theocracy'de oynuyorsanız, Cleric'lerinizi düşman şehirlerine yollayarak, halkı kendi tarafınıza çekebilirsiniz.

Birimler bir "aktif savunma" konumunda da bulundurulabilir, böylece belirlenmiş sınırlar içinde herhangi bir düşman tehdidi gerçekleşirse, sıra sizde olmasa da, bu birimler otomatik olarak harekete geçer ve saldırır.

Call to Power'ın arayüzü öncüllerininkilerle oldukça benzer, ama büyük ölçüde sadeleştirilmiş ve basitleştirilmiş. Karpas "En iyi real-time strateji oyunlarının arayüzlerini inceledik ve bazılarının gelişmiş yanlarını bizim sıraya dayalı formatımızla birleştirdik. Şimdi bir sıralandırma sistemi, waypointler, devriye rotaları ve birimlerinizin bizim 'akıllı hareketler' dediğimiz durumu alma yetenekleri var. Bunun anlamı şu: Bir birime ve bir başka noktaya tıklarsanız sizin özel komutlar vermenize gerek kalmadan birim bu noktayla mantıksal etkileşime geçecektir. Oraya gidecek ve ne gerekiyorsa yapacaktır" diyor.



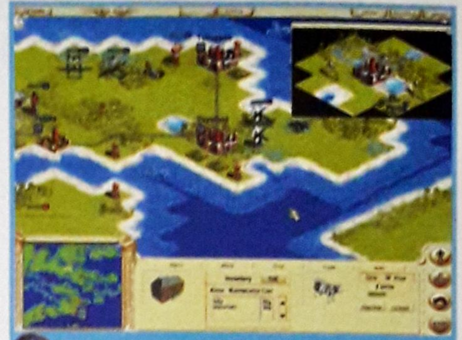
Eğer *Civilization: Call to Power* sizi rönesansa taşırsa (ki yapacak), bu Pikeman'lerin ordunuzun omurgası olmasını isteyeceksiniz.

Sıralandırmalar küresel şablonlar olarak işliyor. "Çoğu *Civ* hayranları sonunda şehirleri için 'reçeteler' üretecekler" diyor Barajas ve ekliyor: "Bir reçete limanlar için, bir başkası taşımacılık merkezleri için, vb. Bizim oyunumuzda sıralandırma sistemini şehirlerinizin bazılarında, tümünde, ya da sadece birinde kurabilirsiniz, hangisini isterseniz. Biz bu şablonlara 'City Wizards' diyoruz, ve yapay zeka yeterince sağlam; bu yüzden şehirleri onun kontrolüne bırakırken güvende hissedebilirsiniz. Bir bilim şablonu, bir askeri şablon veya bir mutluluk şablonu seçebilirsiniz ve yapay zeka şehrin bu doğrultularda gelişmesi için ne gerekiyorsa kuracaktır. Online oyuncular kendi şablonlarını değiş tokuş edip bunları doğrudan uygulayabilecekler."

MICRO MU MACRO MU?

Farklı oyuncular için mikro yönetimin bir angaryaya dönüştüğü farklı eşik noktaları vardır. Çoğu *Civ* oyuncusu oyuna, gelişmekte olan toplumlarının her yönüyle dikkatle ilgilenerek başlar. Ama belli bir noktadan sonra, makro sorunların içine çekilmeye başlarlar ve tüm bu özenle şehir şehir ilgilenme, bir yük haline gelir. *Civilization: Call to Power* tabii ki herşeyi yapmaktan hoşlanan mikro yönetim çılgınlarına da yer verecek, ama bunlardan, er ya da geç durumu sıkıcı bulacak olanlar için ayrıca bir 'maksimize' tuşları seti içerecek.

Bu küresel komutlar uygarlığınızın bilim, üretim ve yiyecek toplama gibi kritik alanlardaki önceliklerini anında değiştirecek. Diyelim ki herşeyinizi araştırmalara akıttınız ve ordunuz, sonuçta, nispeten gelişmemiş. Aniden, önceden uysal görünen bir rakibiniz sınırınızın yakınında büyük bir güç artırımına başlar. Hemen maksimize tuşuna basın ve nüfusunuzun yarısını veya tümünü Machine Gunners'a dönüştürme komutunu verin. Bu kadar basit. Ama bunu şehir şehir yapmayı tercih ederseniz, yapabilirsiniz.

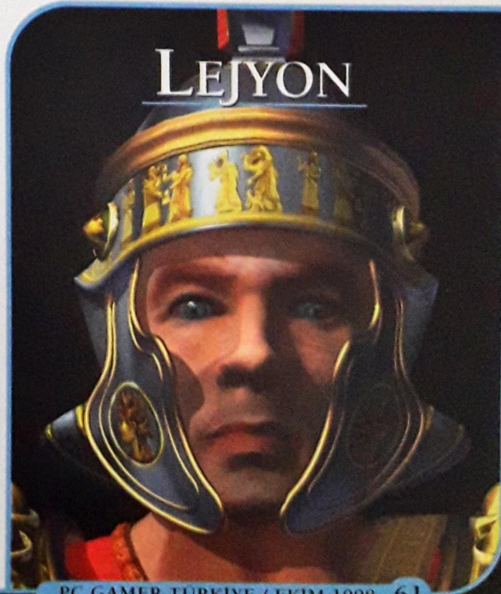


Üretim ekranını aktif hale getirerek oyuncular, şehir idaresini düzenleyebilir ya da şehri büyütmek için yeni binalar alabilirler.

Israrlı mikro yöneticileri, kendi açılarından, ana haritadan tüm "City Status" bilgilerine ulaşabilmenin değerini anlayacaklar. Sonuçta her iki tip oyuncu da kontrollerinde yeni ve güçlü araçlara sahip olacaklar.

YIĞINLA STRATEJI

Barajas, *This Is A Spinal Top* filminin klasik bir esprisinden alıntıyla "Bu oyun on üzerinden onbir alır" diyor gülerek. "M.Ö. 4000'den başlıyorsunuz ve M.S. 3000'e dek oynuyorsunuz. Çok uzun bir vadede kararlarınızın nasıl sonuç verdiğini görmekten memnun oluyorsunuz. Biz size önceden yazılmış bir gelecek vermiyoruz; gelecek sizin yaptığınız şey. Eğer oyunu karanlık, kirlenmiş bir *Blade Runner* dünyasıyla bitirirseniz, bunun sebebi sizin böyle yapmış olmanız.

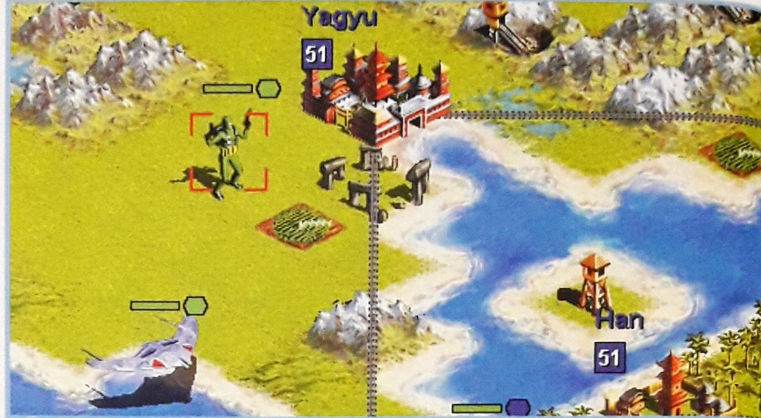


Önceden yazılmış bir gelecek vermiyoruz; gelecek sizin yaptığınız şey. Oyunu karanlık, kirlenmiş bir dünyayla bitirirseniz, bunun sebebi sizin böyle yapmış olmanız.– CECILIA BARAJAS/CALL TO POWER DİREKTÖR



Bu animasyon karelerinde Park Ranger birimini aktif halde görüyoruz. Dehşet silahı Genesis ile Park Ranger bir şehri tümüyle yok edip geriye çorak topraklar burakabilir.





Doğal çevreyi korumak için ölüm ve yıkımın her türünün adil olduğunu düşünen uygarlıklarca salıverilen Eco-Terrorist, oyunun ölümcül birimlerinden biri.

Eğer iyiliksever, ütopik, daha çok Star Trek benzeri bir toplumla bitirirseniz, o zaman bununla onurlanacak olan da sizsiniz."

Oyunun konusunun gelecekteki tarihin birkaç bin yılını kapsaması gerçek tarihte blinmeyen yönetim biçimleri kurmanızı sağlayacak. En etkileyicilerden biri Eco-Topian'ların saltanatı olacak gibi görünüyor. Bu yönetim şekli, şiddetli kirliliğe karşı verilen tepki ve bunu "doğa için" yaptığınız sürece diğer kültürleri haritadan silmenin normal olduğu bir prensibine dayanan, isterik saldırgan bir doğa üzerine kurulu (Greenpeace ve İslami Cihad'ın kesişimini düşünün!).

Bu durumda, belki de Eco-Terrorist'ler, kendilerine gizlilik yeteneği veren bio-aşılara teslim olan süper askerler üzerine kurulu bir strateji izlersiniz. Uçan taşıtlarıyla ortalıkta vınlayarak bir beleşçinin VW karavanı gibi görünen bu birlikler (alacalı renkleri ve dev barış sembolleriyle), nükleer patlama yaratabilir (*temiz* olanları, emin olun!) veya teknolojik olarak gelişmiş bir toplumu dize getirebilecek bilgisayarlaştırılmış küçük ve kompleks bir virüsü enjekte edebilirler.

Aynı derecede iğrenç bir birim de eski su kaynaklarını zehirleme stratejisini izleyen Infector birimi. Bunlar en çok, güçlü bir düşmana konvansiyonel saldırının başında, düşmanın savunmasını zayıflatmakta kullanışlılar. Infektorlar bir kez virüslerini salınca, bulaşıcı hastalık ticaret yollarıyla, ticareti bozarak ve nüfusun büyük bölümünü yok ederek her tarafa yayılır. Rakiplerinizle "Ölülerinizi ortaya çıkarın, enayiler!"diye dalga geçebilirsiniz

Diyelim aniden korkutucu miktarda Leviathan (oyunun en güçlü konvansiyonel birimlerinden biri) seri üretimine başlayan bir düşmanınızla yüz yüze geldiniz. Onunla uzun bir süre birim birime savaşmamayı umamazsınız ama bir Machine Gunner üretebilir ve onu sahte bir saldırı olarak yutturabilirsiniz. Ve Leviathanlar onun peşine takılınca beklemedikleri anda bir Eco-Terrorist'i gizlice saldırtın. Bam! Düşmanınızın üretimi yıkıntıya dönecek ve konvansiyonel güçlerinizi takviye etmeniz için size zaman kazandıracaktır.

Bu konvansiyonel olmayan gerilla saldırılarının avantajlarından biri de izlerinin sürülmesinin zor olması. Belki bariz bir düşmanınız tarafından mı yoksa kendi kurnaz Machivellist planıyla (hile ve kandırmayla) sizi altetmek için fırsat kollayan bir 'dost' tarafından mı vurulduğunuzu bilmeyebilirsiniz. Multi-player oyunlarda buna benzer saldırıları, çok geniş bir yanlış bilgilendirme planınızın parçası olarak, kendi halkınıza düzenlemeyi istemeniz bile mantıklı olabilir.

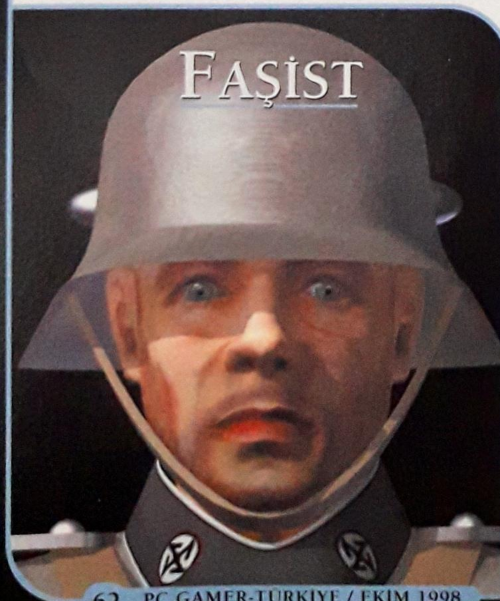
Barışsever oyuncular, tabii ki, bu barbarca yöntemleri reddedebilir ve Virtual Democracy denen yeni bir yönetim sistemini mükemmelleştirmek için çabalayabilirler. Geleceğe dair bu ütopik öngörüde, eşitlikçilik hakimdir, her vatandaşın söz hakkı vardır ve paranızı o çok harika askeri servet yerine, bir oyunun tarihinde olan herşeyi anında hatırlamanızı sağlayan Great Library gibi dünya harikaları'nı kurmak için kullanabilirsiniz. Böyle bir bilgi birikimiyle, aynı zamanda bilim ve araştırma dünyasında da prim kazanırsınız.

Bu iki uç noktanın arasında bir yerde dinsel fanatizme dayalı bir toplum, Teokrasi var (oyundaki adınız mı? Televangelist tabii ki!). Jimmy Swaggart'ın tüm bir toplumu tamamiyle yönettiğini düşünün! Jesuitical Cleric'leriniz dininizi yayarken ve milyonlarca yeni insanı davanız için etkilerken koşturmacayı hissedin. Tüm bu vergilerden yağan parayı hesabedin! Bu özel strateji, öyle sanıyoruz ki, bir sürü oyuncuya karşı konulmaz olduğunu kanıtlayacak. (Tammy Fay, nerdesin, şekerim?)



Modern dünyada ortaya çıkan bir başka güçlü birim de Televangelist. Düşmana oldukça pahalıya patlıyor.

Pek çok yeni ve ilginç birim (60'dan fazla. Başka bir oyunda, diyelim ki *Age of Empires*'da göreceğinizin üç katı), yeni yönetim şekilleri, çok daha büyük miktarda stratejik olasılıklarıyla *Call to Power* strateji alanındaki sağlam yerini alacak gibi görünüyor.

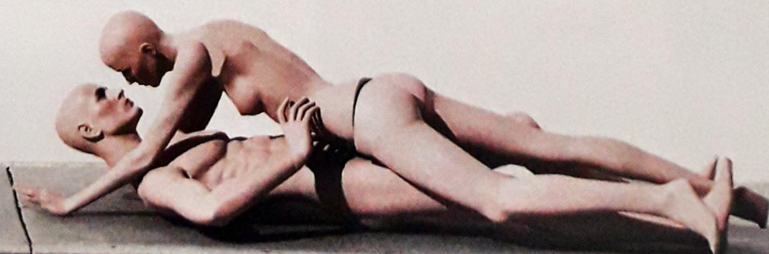


GÜZEL BİR YERDEN DAHA FAZLASI

Hala grafik kalitesiyle oynanabilirliğin oldukça alakasız olduğunu düşünen birkaç eski kafalı var ortalıkta. Gerçekten de on yıl veya daha fazla bir süredir PC oyunları oynayan biri, birçok kaba görsel kalitesine karşın sürükleyici oynanabilirliğe sahip strateji oyunundan bahsedebilir (ya da hatta hiçbir görsel öğe içermeyen *Zork* gibi tekst bazlı oyunlara dönebilir). Ama çağdaş grafik sürücülerinin ve görüntü birimlerinin gücünün esnekliğiyle, mesele gerçekten tartışmalı


Levi's





Herşey aynı kalmak şartıyla, niçin bir dünya kurma oyununun, oynanmasının ilgi çekiciliği olduğu kadar görünüşü de güzel olmasın?

Civilization: Call to Power'ın sanat yönetmeni Rick Glenn, bu felsefeye saplantı derecesinde inanıyor. "Elbette ki, oynanabilirlik bir oyunu oyun yapan şey ve bunu anlamak için dahi olmaya gerek yok." diyor Glenn. "Ama *Civilization* gibi bir oyunda neyle uğraşırız? Fantazi! Evrimleşen destanın içinde olma hayalini güçlendiren harika grafikler fantaziyi destekler. Öyleyse bu sadece güzel resimler meselesi değil, ancak oyunun tümevarımı'nı destekleme işi. Dünyalarımızın görsel olarak, oyunculara sadece diğer tarafta ne olduğunu görmek için nehirleri geçmeyi ya da dağ zirvelerine tırmanmayı istetecek kadar zengin olmasını, çok müthiş olmasını istedik."

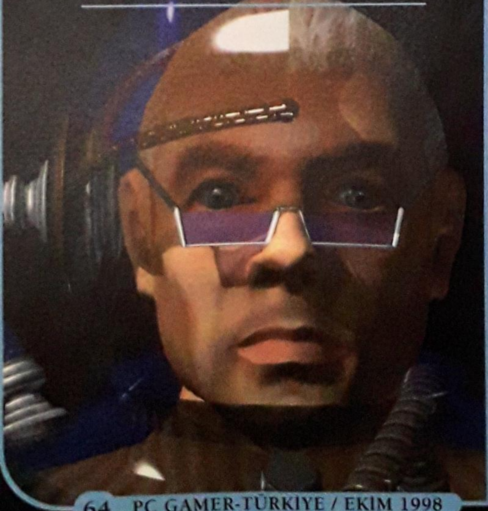


Bilgisayar Laboratuvarı gerçek bir matematik ustası. Great Library'nize ekliyebileceğiniz özelliklerden biri.

Activision'ın oyununun son "görünüşü", görsel yapının oyunun elişçiliği olduğu inancından geliyor ve oyunun temel felsefesinden kökleniyor: İnsanlık temelde yiğit, çalışkan, asildir; teknolojiyse iyi. Elbette ki *Blade Runner* tarzı donuk, kasvetli bir ortam yaratmak mümkünse de, temel ruh hali iyimserlik. Bu hayali dünya bir güzellik ve mucizeler diyarı, isterseniz yağmalayın ya da ihtişamından zevk alın.

"Başlangıç noktamızı en iyi real-time strateji oyunlarında bulacağınız grafiklerden almaya karar verdik" diyor Glenn. "Bazıları gerçekten çekici araziler sunuyor. Ama kaçınmak istediğimiz bir şey, önemi kolayca anlaşılamayan görüntüler kullanmaktı. Kim bilir kaç kez *Deadlock* gibi bir oyun oynadınız ve 'Tamam, bina kesinlikle harika görünüyor, ama bu lanet olasıca ne işe yarar?' diye düşündünüz?"

BİLİM ADAMI





Oyunun görüntü aracı, tasarımcılara resim ve animasyonları kontrol olanağı sağlıyor.

Başlarda, grafik tasarım ekibi hem zengin hem de gerçekçi bir tarzı, dünyanın gerçek bir tanrının gözünden bakışına tercih etmeye karar verdi. Sonunda kesinleşen her birim, yapı ve araziye karşılık, işe yaramayan düzinelerce simge eskizi vardı. Her nesne bir anlam ifade etmeliydi ve bazı elemanlar soyutlanmak zorunda kalındıysa, bunlar zekice ve daima oynanıştaki büyüleyicilik için değiştirildi.

"Prototip resimlerle açık şekilde çok uğraştık," diyor Glenn. "Yüzlerce hazırlık taslağıyla başladık, elden ele geçirdik, değerlerini tartıştık, ve sonunda bir uzlaşmaya vardığımızda, resimleri birinci sınıf animatörlerce tam 3D çizim halinde elde edebilmek için çok uğraştık. Sonra da haritalara uygun hale getirmek için küçülttük. Teokrasi tarafından geliştirilen yapılar, Demokrasi tarafından geliştirilen çok benzer yapılarla farklılık yaratan, tutarlı bir tarza sahip; buna rağmen yine de onları ekranda ilk gördüğünüzde fonksiyonları hakkında fikir veriyorlar.

"Bu oyunda, tek bir birim büyük bir farklılık yaratabilir, bu yüzden birimleri ne olduklarını ve ne yaptıklarını gösterecek şekilde yarattık," diyor. "Saldırgan birimler daha büyük silahlar taşıyor, güçlü savunma birimlerinin gösterimi büyük gövdeli ve şişkin adaleli, Clericler (rahip) üçkağıtçı ve şeytani, Eco-Terroristler (Ekoloji Teröristleri) fanatikçe görünüyorlar, vb. Her modelin benim High-Pop dediğim efekte sahip olmasını istedik. Hiçbir şey karikatürize değil. Great Library'deki her 'Wonder Movie' tüm özelliklerini açıkça tanıtan, basit ama zarif bir alçak gönüllü animasyon. Her bir birimin tamamen dokulandırılmış sekiz görünüşü var, bu sayede bir savaşı bu birimin arkasından bile izleseniz, yine de kendine has hareketlerini göreceksiniz."



Civilization: Call to Power, hydroponic çiftlikler ve okyanus madenleri ile alanını uzak geleceğe genişletiyor.

İSİM SAVAŞLARININ DEVAMI

Olayın takipçilerinin de bildiği gibi, hangi şirketin Civilization'ın hangi versiyonunun hangi haklarına sahip olduğu üzerine yapılan ateşli tartışmalar sürüp gidiyor.

Daha 1980'de, Hartland Trefoil adında küçük bir İngiliz ekibi tarafından aynı isimli bir masa oyunu yayınlandı. Dağıtım hakları Avalon Hill tarafından satın alındı ve oyun şirketin en iyi satanlarından biri oldu. Activision, sırası gelince, Avalon Hill'den "Civilization" isminin haklarını, MicroProse'un isim hakkını sadece bir defalığına, orjinal Sid Meier klasiğini piyasaya sürdüğünde aldığını iddia ederek satın aldı.

Bunun üzerine MicroProse bu durumla mücadele için mahkemeye gitti. MicroProse *Civ ve Civ II* PC oyunlarının bir milyondan fazla kopyasını sattığından finansal çıkarı çok büyük. Onların iddiası ismin satış hakkının Avalon Hill'de değil, MicroProse'un ödeme yaptığı Hartland Trefoil'in mülkiyetinde olduğu. Belli ki MicroProse gücünün farkında ve bu yüzden kendi yeni *Civilization* oyununu geliştirmeye devam ediyor.

Avukat Elliot Brown, Activision'ın bu hoş olmayan tartışma hakkındaki görüşünü açıklıyor: "MicroProse'un isim haklarını ihlaline karşı haklarımızı belgelemek için Avalon Hill'le birleştik. Herkese açık olan belgelerimize göre şu net ki MicroProse'un Avalon ile bir defalığına *Sid Meier's Civilization: Build an Empire to Stand the Test of Time* isimli bir oyunun yayını için anlaşması var. Bunun ötesindeki hiçbir şeye Avalon Hill tarafından yetki verilmemiştir.

"MicroProse'un henüz karara bağlanmamış bir karşı iddiası var. Onların görüşü, *bilgisayar oyunları* için 'Civilization' isim hakkına sahip oldukları. Şimdi, markalar yasası, tüketicilerin bir markayı bir ürün serisinin sembolü olarak tanımladıkları varsayımına dayanıyor. MicroProse, Avalon Hill'in *Advanced Civilization*'ının işlerini aksattığını, çünkü tüketicinin kafasının karıştırıldığını iddia ediyor. Ama ben ciddi olarak hiç kimsenin bu oyunun, Sid Meier'in oyununun yeni versiyonu olduğu hatasına düştüğünü zanetmiyorum."

MicroProse ayrıca Avalon Hill'in, Hartland Trefoil'den lisansını iptal etmeye çalışıyor. Activision'ın orjinal masa oyunundan kimi öğeleri çaldığını iddia ediyor ki biz bunu yapmadık. Aslında, Hartland Trefoil A.B.D.'de marka haklarına bile sahip olmadı. Avalon Hill oyun kutusu *Civilization* başlığı altında aslında 'Avalon Hill'in markası geçmiş oyununun ilk ortaya çıkışı içindir' sözcüklerinden oluşan açıklamayı yapar. Hartland Trefoil bunu başından beri biliyordu ve daha önce asla bundan yakınmamıştı. Bu yüzden A.B.D.'de markayı kimin sahiplendiğini asla karıştırmamışlardı.

***PCG* Brown'a davanın şimdiki durumunu sordu. "Her iki taraf da belgeleri elde etme ve delil toplama sürecinde. Yasal süreç işliyor. Çok güçlü bir durumda olduğumuzu düşünüyoruz."**

Bu arada, Sid Meier bu çekişmenin dışında duruyor ve kendi şirketi Fraxis'de *Alpha Centauri* üzerinde çalışıyor. (68. sayfaya bakın

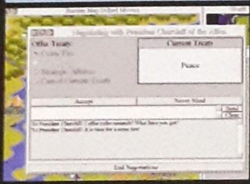


CIV SID'SIZ YOLUNA DEVAM EDİYOR

MicroProse'un Civilization'la işi bitmedi

Activision'ın kendi *Civilization* oyunuyla ağır ağır ilerlemesine ve yasa kartallarının kimin ismi kullanma hakkına sahip olduğunu tartışmasına rağmen MicroProse, ödüllü *Civilization II*'ye dayalı iki yeni ürün üzerinde çalışıyor.

Birincisi, *Civilization II Multiplayer Gold Edition*, iki add-on paketi. *Conflicts in Civilization* ve *Civ II Fantastic Worlds* ve yedi oyuncuya kadar desteklediği multi-player eklemesiyle orijinal *Civ II*'yi paket haline getiriyor. Multi-play, *Civ II* fanlarının, oyunun yayınlandığı iki yıl öncesinden beri istediği bir özellikti ve MicroProse nihayet bunu modem, yerel ağ ve Internet aracılığıyla sağlıyor. Oyun Microsoft'un Internet Gaming Zone'u (*www.zone.com*) üzerinden bile oynanabilecek. *Multiplayer Gold Edition* şu aralar çıkacak (belki siz bu yazıyı okurken çıkmış olacak).



Microprose'un *Civilization II Multiplayer Gold Edition*'ı tarihin en iyi oyunlarından birine modem, network ve İnternet desteği ekliyor.

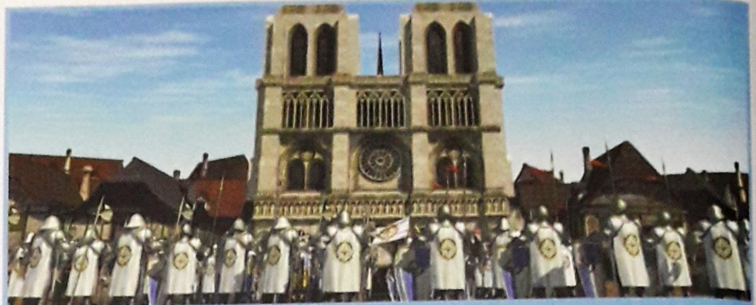
***Civilization II :The Test of Time*, *Civ II* üzerine kurulu, ama yeni bir oyun sayılır. Hala sıraya dayalı ama birim grafiklerinin canlandırılması araştırmalara ve çarpışmalara tat katıyor. Geleneksel haliyle devinimsiz olan ekranlar da canlandırılmış vatandaşları ve binalarıyla ve özellikle üretebileceğiniz Dünya Harikaları'ndaki çeşitlilikle yeni bir görünüme bürünecek. MicroProse, vahşi yaşam gibi kimi arazi özelliklerinin de hareket edeceğini söylüyor.**

Daha ilginci, bağlantılı haritalar kavramı; *The Test of Time*'da tek bir oyun, oyuncuların özel şehir yapıları üretmesi ya da yeni dünyalara açılan geçitler için nakil bölgelerini araştırmasıyla, birden çok haritada yer alabiliyor. Bazı yeni birimler kendilerini haritalar arasında taşıma yeteneğine bile sahip.

Sonuçta *The Test of Time, Civ II FantasticWorlds*'ün Midgard senaryosu ve *Conflicts in Civilization*'ın Alien Invasion senaryosu üzerine kurulu gelişmiş oyunlar sunacak. İkincisi oyuncuları gerçekten, tüm güneş sistemini ele geçirmeye ve kolonileştirmeye zorlayacak kadar ileri gidiyor. *The Test of Time*'ın 1999'un ilk yarısında yayınlanması planlanıyor.



***Civilization II: The Test of Time*, orijinal oyuna hareketli birimler, bağlantılı haritlar, fantazi ve bilimkurgu imkanlarıyla geliştirmek için tasarlandı.**



Bir uygarlık işte böyle yönetilir. Pazar sabahı rahat yatağınızdan tembel tembel bakabilmeniz için piyonlarınız evinizin dışında gurula dikiliyor.

Her bir birim için dört animasyon var: yürüme, hareketsiz duruş, çarpışma hareketi ve zafer dansı ya da ölüm ve yıkılma serisi.

"Çoğu birim animasyonları başlangıçta az sayıda poligonla tasarlandı ve sonradan oyun tamamlanmasına yakın, rötuşları yapıldı." diyor Glenn. " Süreci inceledik ve rötuşlara gereken averaj sürenin, her 2D sanatçısı için kare başına 15 dakika olduğunu bulduk. Bu yüzden, yüksek poligonlu tamamen dokulandırılmış çizimlerle başlayıp daha sonra ebatlarını küçülterek, bu bedeli önceden ödemeye karar verdik. Programcılar bize iyi araçlar verdiler: Her bir resmi bol miktarda, gerçek harita arazilerine yerleştirebildik ve bitmiş oyunda tam olarak neye benzeyeceğini gördük. Bu birim üzerinde bulunacağı haritada kendini belli edecek gerekli kontrastı sağladı mı? Çok mu fazla kırmızı birimimiz var? Dönüş hareketlerinin sıralaması ve işlevselliği doğru mu? Renkler çarpıcı olduğu kadar dengeli mi?"

Tüm bu özenli çalışmanın sonucu çok iyi derecede verimliydi ve ince işlenmişti. *Civilization: Call to Power* çoğu en iyi bilinçaltında hissedilebilen her çeşit zarif, incelikli, görsel efektlerle dolu. Örneğin, durgun sahil şeridine çok yakından bakarsanız, sudaki yarısaydam ışıltıların izlerini görebilirsiniz. O kendiliğinden dikkat çekmez, ama oradadır, ve siz bundan bilinçaltınızda haberdar olacaksınız.

Tasarımın ilk aşamaları sırasında, Glenn ve ekibi sistemli bir şekilde altıgen, sekizgen, gerçek ve sahte perspektifler, uydu görüntüleri, mekanizmalar gibi her tip geleneksel haritayı yarattılar ve doğrudan karşılaştırma için bunların baskıları alındı. Bu, sanatçıların itiraf ettiği gibi, hazırlığı ağır bir başyapıt, konuya sadece bir tutarlı bakış getirmeye yardım etmesiyle bile sonunda hakettiğini buluyor.

Call to Power'daki arazi haritaları, genel haliyle çizilmiş olarak, foto-realistik, her yerde pratik ve daha iyi bir oynanış için soyutlama gerekli sayıldığı zaman bir parça soyutlanmış. Örneğin ormanlar ilk çiziminde, çok fazla gerçekçiydiler, tek başlarına iyi görünüyorlardı ama oyunun genelinde, varoluşlarıyla, çok fazla "orman gibi"ydiler. Şimdi bunun yerine, orman kaplamaları ayrı ayrı ağaçların kümeleri olarak yapıldı ve sınırları kontrast yaratan arazilerle hafifçe, belli belirsiz iç içe geçirildi.

Baş programcı Steve Marriott "Bizim grafik motorumuz aslında bir real-time strateji oyunundan alınma, ama biz 'alfa' bilgisi için fazladan bir kanal geliştirdik. Normalde farklı resimlerin kenarlarındaki pikseller ya açık ya da kapalı, ama bu ekstra hareket alanıyla, çeşitli alfa kanallarını kullanarak, pek çok kenar karıştırma işlemi yapılabiliyor. Nesneler, en yakın görüş düzeyinde bile, zig-zag sınırlar olmaksızın, uyum sağlıyor.



Infector birimi saldırıya hazır bekliyor. Ancak şehir derin bir uykuda.

"Bu her zaman bir denge sorunuydu. Oyuncunun gözünü çok fazla detayla yormak istemezsiniz, sonuçta bu oyunlardan biri 50 saat veya daha fazla sürebilir!" diyor. "ama bu bizim yarı saydam araç camlarını, buğulu duman izlerini, ve bir simge metal ya da su yüzeylerin yanından geçtiğinde oluşan küçücük yansımalar. Ayrıca zoom'un her düzeyinde tatminkar bir düzgün görüntüyü korumak için yeterli filtreleme çalışmaları yapıyoruz."

PC Gamer'ın gördüğümüz çeşitli senayo parçalarına dayalı izlenimi, Activision'ın sanatçılarının en iyi real-time oyunlarda görebileceğiniz en iyi görsel efektleri yakaladığı: çalkalanan dalga köpükleri, şırıldayan dereler, ilkel binaların sazdan dokuları ve fütüristik olanlarda parıldayan krom. Aynı ölçüde çarpışma efektleri de etkileyici: kavis çizen roketler, hızlandırılmış misiller, jet egzozlarının alev dalgaları, patlamaları altında zemini aydınlatan hava hareketleri, derinlerde ilerlerken denizaltıların yarattığı gerçekçi kıvrımlar ve oyuklar.

Kimileri "Göz boyayıcı" diyerek burun kıvırabilir. Tek tek ele alındığında, aslında efektlerin her biri bu. Ama tümü birden dev bir tuvale yayıldığında, *Civilization* oyunlarının üzerinde *Call to Power* tek başına görsel bir kimliğe sahip. Oyunun aslında zengin ve diğerlerinden farklı bir rengi var. Boş topraklar araştırılmak için yalvarıyor; biri "şu dağların ardında ne olduğunu" bilmek istiyor, ve bir başkası "yine aynı şeyler" gördüğü için üzgün.

Yapay zeka için yüzlerce minik minik kurallar yaratmak yerine, daha az sayıda, güçlü, daha ileri giden programlama üzerine odaklandık. Yapay zeka için belirgin seçimlerin olmadığı durumlarda (tabii olursa), buna güvendiğimiz belirsiz mantıkla karşılık verir. STEVEN MARRIOTT/CALL TO POWER PROGRAMCISI

İYİ KOD!

Tabii ki, *Civilization: Call to Power* daha ilk günden multi-play'in tüm yaygın biçimleriyle uyumlu olacak şekilde tasarlandı; Internet, LAN, E-mail, diğerleri. Bu tahmin edilebilir genel özelliklerinin ötesinde Activision, multi-player seçeneğinin detaylarını tartışmaya yanaşmıyor. Bu ayrıntılı açıklamalar tamamlanmadı ve bununla birlikte biri tasarımcıların ellerinde bir iki sürpriz olduğu belirgin izlenimini edinebilir. Oyun çıktığında ve oynanmaya başladığında, büyük bir multi-player tatmin hiti sağlayabilir.

Ah, belki yapay zeka ne olacak dersiniz? Tüm bir oyunun salt ebat ve karmaşık yapısı göz önünde bulundurulursa, pek çok oyuncu tek kişilik oyunları oynamak zorunda olacağından, eğer yapay zeka online deneyimiyle karşılaştırılabilir bir mücadele sunmazsa, o zaman bu oyun en iyi haliyle tek ayaklı bir dev olacak.

Programcı Marriot yapay zekayla gurur duyuyor. "Hiçbir konuda hile yapmaz" diyor. "Sizin oynadığınız kurallarla oynar ve size iyi bir mücadele sunacak kadar sağlamdır. Yapay zeka için yüzlerce minik minik kurallar yaratmak yerine, daha az sayıda, güçlü, daha ileri giden programlama üzerine odaklandık. Yapay zeka için belirgin seçimlerin olmadığı durumlarda (tabii olursa), buna güvendiğimiz belirsiz mantıkla karşılık verir.

"Bunun fazlasıyla tüketilmiş bir söylenti ifadesi olduğunu biliyorum ve yapay zekanın kodlarında hiç bir büyülü zeka niteliği vaad etmiyorum, ama tüm bunların temelde anlamı şu: net bir doğru-yanlış seçimi olmadığı durumlarda, yapay zeka genel durum üzerinde çalışıyor ve 'en iyi tahmin' seçimini yapıyor" diyor Marriot. "Oyun daha karmaşık level'lara doğru ilerlerken, yapay zeka önceden olmuş herşeyden tutarlı bir strateji çıkarıyor. En sonunda, gerçekten belirli bir kimlik kazanmış gibi görünüyor. Geçen hafta uzun bir oyun oynuyordum ve bilgisayar bazı beklenmedik ve oldukça kurnaz hareketlerle beni ürküttü. Ağzımdan "kahretsin, bu adam dolandırıcı!" sözleri kaçtı. Zamire dikkat: bu adam dolandırıcı, bu 'şey' değil. Eğer oyuncular yapay zekaya cevap verebiliyorlarsa birşeyler başarmışız demektir. Yapay zekanın sizi kamçılamak için koltuk desteğine ihtiyacı yok."



Bu antik harita Hoptile ve Cavalary gibi klasik birimleri gösteriyor.



Ürkütücü Park Ranger birimini, tüm bir şehri yok eden Genesis silahını henüz patlatmış. Biz de dendiği gibi, cool!



İşte yeni bir uygarlığa başladığınızda çıkan animasyonlardan biri. Ben buna Trumania diyorum.

Bunların dışında, programcılar yapay zeka verisini herşeyle uyumlu bir DLL, büyük bir hard-disk bilgisi olarak tasarladılar. Teknik olarak ilerlemiş oyuncular, çok isterlerse, kodları değiştirebilir ve yapay zekanın davranış biçimini beğenmezlerse, yeniden yazabilirler. Joe Stalin veya Cengiz Han'a karşı oynuyorsanız ve bilgisayarın yeterince kana susamış olduğunu düşünmüyorsanız, haber gruplarında kafa şişirmek ve sızlanıp durmak yerine yeni ve daha doğru bir tasarım yaratabilirsiniz.

Bu arada bu cömert erişim tüm şifreleri kapsıyor. Eğer alev kusan bir tank yaratmak isterseniz örneğin, veri dosyalarını açabilir ve üretim etkinliklerinden hangi kombinasyonun melez birimi üretmek için gerektiğine karar vererek, bir Leviathan'ın şifresiyle bir ateş topu efekti şifresini birleştirebilirsiniz ve süratle, kısa sürede ateş kusan tanklarınıza kavuşursunuz.

Teknik olarak gelişmiş kullanıcılar, aynı zamanda oyundaki herhangi bir birimin görünümünü ve özelliklerini de değiştirebilirler. Activision'ın tavrı, üst düzey oyuncuların zekasına ve yaratıcılığına büyük bir saygı duyuyor.

Belli bir noktaya kadar, elbette. "Açıklık politikamız online oyun krallığının başladığı yerde biter," diyor Marriot. "Rakiplerinin yoksun olduğu programlama bilgisine sahip ahlaksız oyuncuların veri ve hile içinden yolunu açıp yenilmez üniteler ya da ezici finansal avantajlar yaratmasını istemiyoruz. Bu yüzden, online kodunun çok gizli olmasını garantilediğimize inanıyoruz. Ele geçirilemez olduğuna söz veremem, tabii ki, ama çok iyi korunuyor. Potansiyel hileciler kolayca üstesinden gelemeyecekler."

Diablo hainleri, adileri, oyunbozanları hakkındaki korkutucu hikayeler anımsandığında, gerçekten iyi haberler.

MEŞALEYİ TAŞIMAK

Activision ziyaretimizden bazı güçlü izlenimlerle döndük. Bunlardan en önemlisi: ekibin amaç birliği ve kendini adamışlığı. Bu tayfa bir bilgisayar oyunculuğu efsanesine karşı yola çıktıklarının tamamen farkında (Sid Meier'ın adının her anılması, dindar bir Katoliğin Papa'dan sözederken sesinin saygıyla alçalışını taşıyordu) ve biz orjinal *Civilization* klasiklerine karşı bir küstahlık kanıtı görmedik, en ufak bir alay iması duymadık.

Hayır, ruh hali daha çok derin bir hayranlığın, ölümüne ciddi bir sorumluluk duygusuyla birleşimiydi. Yine de, amacın ciddiyeti vaadedilen eğlencenin azalması demek değil.

Civilization: Call to Power tamamen kendine ait bir bakış ve hissedişe sahip. Orijinal oyunu harika yapan esas öğeleri yitirmemiş, ama çabalarını, kendi güzelliğinin gücü ve keşiflerinin kuvveti üzerinde, yükseklerde uçmaya yöneltmiş.

Civilization: Call to Power'ın yakın tarihin en sabırsızca beklenen oyunlarından biri olduğunu rahatça söyleyebiliriz. Kaçınılmaz olarak Sid'in kendi epik oyunu *Alpha Centauri*'yle (Doğru ya da yanlış, şimdiden *Civilization in Space* olarak anılan) yarışmak zorunda ve bu bir devler savaşı olabilir.



SIRALI OYUN GERİ DÖNDÜ!

Activision ve MicroProse'un yakında çıkacak Civilization oyunları, geliştirilmekte olan tek sıraya dayalı oyunlar değiller. Eski moda strateji oyunlarının bir dolusu, akıntı yönünü real-time'dan türün köklerine geri çevirmek için dönüş yolunda. İşte en iyi altı tanesi...

101: THE 101ST AIRBORNE IN NORMANDY

(Empire Interactive)

İkinci Dünya Savaşı yine moda ve yoldaki İkinci Dünya Savaşı oyunlarının en hırslılarından biri Empire ve geliştirici firma InterActive Simulations'ın. Sonbahar içinde piyasada olması planlanan *101: The 101st Airborne In Normandy*'de, 1944'ün meşhur D-Day çıkartması sırasında düşman hattının gerisindeki 18 kişilik çatlak bir paraşütçü ekibini yöneteceksiniz.

Empire tarafından "thinking man's operational combat" (düşünen adamın askeri çarpışması) olarak tanımlanan *101*, her biri 21 savaş içeren pek çok senaryo sunuyor. Sıkı 48 savaşçı arasından, takımınızı seçtikten sonra, Normandia'nın 2. Dünya Savaşı sırasındaki gerçek topoğrafyası üzerine modellenmiş 238 harita üzerinde savaşacaksınız.



101st Airborne in Normandy **sizi düşman hattının gerisindeki seçkin paraşütçülerin başına koyuyor.**

BIRTH OF THE FEDERATION

(MicroProse)

MicroProse Civilization serisini üretmeye devam ediyor, ama şirket, strateji türündeki zor kazanılan şöhretini sadece Civilization ismine bağlamıyor. *Birth of the Federation*, popüler *Star Trek: The Next Generation* evreninde kurulmuş, sıraya dayalı bir strateji oyunu. Oyuncu evrenin kontrolünü almaya çalışmak için Federasyon'un, Klingonların, Ferengi'nin veya Cardassian'ların idaresini üstlendiğinde bir sürü iyi, eski moda uzay araştırması ve fetih umuyor.

MicroProse'un türdeki belirgin başarısı göz önüne alınırsa (*Civilization, Civ II* ve *Master of Orion* gibi sıraya dayalı klasikleriyle) *Birth of the Federation*, çok iyi bir oyun olmak için içinde izler taşıyor.



Birth of the Federation **bilindik bir ortamda evreni fethetme stratejisi sunuyor.**



***Chaos Gate*'de Chaos hainlerine bir son vermek için, Ultra-marine'lerin yönetimini alacaksınız.**

CHAOS GATE

(SSI)

Bu yıl içinde piyasaya çıkan kimi diğer sıraya dayalı strateji oyunlarıyla aynı destansı boyutta olmasada da SSI'ın takıma dayalı *Chaos Gate*'i, X-COM'da keşfedilen aynı çılgın takım level formülü görevlerinin kalabalığından kendini ayırıyor. *Chaos Gate*, Games Workshop'un başarılı Warhammer 40K masaüstü oyunlarına dayanıyor. Sağlam hikaye tabanlı görevleri ve etkileyici görüntüleriyle parlak stratejiyle kaynaştırıyor.

Warhammer oyunları PC'ye gerçekten çok başarılı aktarılamadı, ama belki *Chaos Gate* bunu yapar. Oyun, masaüstü oyunların kurallarına sıkı sıkıya uyuyor, ve tasarımcılar görüntünün ve hikayenin istenilen yetenekte olduğunu garantiye almaya çalışıyorlar.



***Gangsters*'de, mafyanın altın çağında, şansınızı organize suçlarda denemek için bir fırsat yakalayacaksınız.**

GANGSTERS

(Eidos Interactive)

TIE Fighter ve *Grand Theft Auto* çıktığında, oyun dünyasında Dudley Do-Right tipini bırakıp kötü adamı oynamaktan daha baş döndürücü bir heyecan yoktu. Eidos'un yakında çıkacak *Gangsters*'i, sizi 1920'lerin suçlu bir ailesinin başına koyarak bu modayı sürdürüyor.

Olay Al Capone'un Chicago'su üzerinden modellenmiş metropol bir şehirde geçiyor. Göreviniz, şehrin her yerindeki işlere eliniz değene kadar yasadışı imparotorluğunuzu genişletmek. Gasp, içki kaçakçılığı, fuhuş ve kumar başlıca gelir kaynaklarınız olacak ama zirvede kalmak için doğru kişilere rüşvet ve rakiplerinize de darbe emirleri vermelisiniz. Ellerimizi üzerinde gezdirmeye can atıyoruz..

JAGGED ALLIANCE 2

(Sir-tech)

1995'in gözden kaçmış hiti *Jagged Alliance*'la sağlam düzenlenmiş karakter etkileşimi ve ekip tabanlı savaşı yarattıktan sonra Sir-tech, yeni motoru, muhteşem grafikleri, gelişmiş kontrol özellikleri ve tehditkar bir yeni hikaye çizgisiyle övünç duyduğu başarılı devam oyununa son rötuşları koyuyor.

Jagged Alliance 2, başlangıçta real-time oyun modu seçeneği de olan sıraya dayalı bir oyun olarak tasarlandı ama sonraki haberlerde Sir-tech'in karmaşık sıraya dayalı taktik savaşa ve *Jagged Alliance*'ı harika buluş yapan karekter tabanlı etkileşime odaklanmak lehine real-time opsiyonundan geri döndüğü var. Bekleyemeyeceğiz.



***Jagged Alliance*'in devamı gelişmiş grafikler ve daha çok çarpışma opsiyonlarını sunacak.**

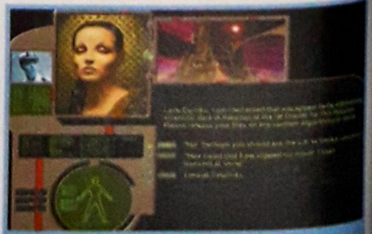
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI

(Firaxis Games)

Activision ve MicroProse, *Civilization* ismi üzerine kapışırken, bu klasik saltanatın gerçek varisinin bu ismi taşımaması en iyisi.

Civilization ve *Civ II*'yi birlikte yaratan Sid Meier ve Brian Reynolds, bıraktıkları yerden devam ettikleri oyun olan *Alpha Centauri* üzerine çalışıyorlar. *Alpha Centauri*'de insanoğlu nihayet yeni bir gezegende kolonileşiyor, böylece geleceğin teknolojisiyle ve bazı yeni politik kavgalarla ilgilenebiliyorsunuz.

Activision ve MicroProse Civ ismine sahip olabilirler, ama pek çok oyuncu sadece Meier ve Reynolds'ın yarattıkları klasiği devam ettirmeye hakları olduğunu düşünüyor. Oyunun E3'de ne şekilde karşılandığını değerlendirerek, haklı olduklarını söyleyebiliriz.



Bu *Alpha Centauri* ekranı belirgin bir Civilization izi taşıyor. Bu iyiye işaret.

PCG

7 kata kadar daha uzun ömürlü...*



Dünyanın ve Türkiye'nin bir numaralı alkalin pili Duracell, çinko-karbon pillere göre 7 kata kadar daha uzun ömürlüdür.

•

Duracell pilleri güç ölçümlüdür. Her zaman, her yerde gücünü ölçebilirsiniz.

•

Çevre dostu Duracell pilleri kadmiyum, cıva ve kurşun içermez.

DURACELL®

*Çinko karbon pillere göre.

Kaleminin ucundaki güç...
Pentel min.



Mekanik kurşun kalem ucu 'min'in mucidi Pentel'den mükemmel bir seri...

Renkli mi renkli. Sarı, turuncu, yeşil, mavi, pembe, kırmızı. **Siyahı ise göz alıcı...**

İster teknik çizimde kullan, ister yazıda. Dilediğin kalınlık ve yumuşaklıkta...

Kısaca Pentel, zengin kırtasiye çeşitleriyle mekanik kurşun kalem ucunda da bir numara...



Leitz Manu Kırtasiye Sanayi ve Ticaret A.Ş.

Eski Büyükdere Caddesi Ayazağa Ticaret Merkezi B Blok Kat:2 Maslak 80670 İstanbul TÜRKİYE Tel: (0 212) 286 26 30 (Pbx) Faks: (0 212) 286 26 28

Internet: http://www.le... info@leitzmanu.com.tr

Efendilerinizin Önünde Eğilin!

Kutup ayıları. Herkes onları yavaş düşünen ve hatta yavaş hareket eden kucaklanası sevgili hayvanlar olarak düşünüyor. Fakat *PC Gamer* gizli araştırması bütün bunların bir kandırmaca, bir gölge oyunu, gerçek niyetlerini ve en büyük hedeflerini gizlemek için tasarlanmış bir maske olduğunu ortaya çıkardı. Tek hedefleri ise:

Dünyaya egemen olmak.

Planları o kadar kusursuz ki sadece en şeytani akıllar düşünebilmiş olabilir. *Discovery Channel*'ın özel programlarına bağlı olarak gerçekleştirdikleri bir dizi propoganda sayesinde yavaşça toplum desteğini arkalarına aldılar. Sonuçta kim bütün bunlarla bir anne ve yavrusunun acımasız bir dünyada hayatta kalmak için haksızlıklara karşı savaşarak verdiği sonsuz mücadelesi arasında ilişki kurabilir?

Yalanlara inanmayın!

İnsanlar, saldırı yaklaşıyor. İlk gidecek olanlar Alaska'ya seferler düzenleyen yaşlı insanlar olacak. Dümenlerini birazcık uzak kuzeye, Kuzey Kutbunun karanlık boşluklarına doğru çevirecek olan kılık değiştirmiş kutup ayıları, bu gemilerin kaptanlarıyla yavaşça yer değiştiriyorlar. Oradaki kardeşleri, suda daireler çizerek, kara kalpleri yaşlı insan etinin lezzetine aç bir şekilde, pusuya yatıyorlar.

Araştırma gemileri yok edilince, insanlığın geri kalanının kutup ayısı imparatorluğunun ayakları altında ezilmesi an meselesi. Fakat bütün bunların arasında en çok dehşete düşüren, insanlığın kalesi ve dünyadaki bütün iyiliğin yol gösterici sinyali olan PC oyunlarına ne olacağı.



Bütün oyunlar, kutup ayısı anlayışına uysun diye dönüştürülecek ve değiştirilecek. *Deer Hunter* günleri bitti artık. Şimdi bütün oyuncular, hava delikleri bulmak için buzulları taradıkları *Seal Hunter* oynamaya zorlanacaklar. Orada oturup aniden kopartılacak küçük bir kafanın gözükmesini bekleyecekler.

Oyuncuların, Kanada'nın bir kasabasında çevrede gezinen, çöpleri yiyerek yerel halkı korkutan bir ayıyı oynadıkları *Trash Migration*, *Quake*'in yerini alacak. Ah, korku, korku...

Donanım Gereksinimleri

Her *PC Gamer* incelemelerinde iki önemli parça bilgi bulacaksınız: Oyunun minimum donanım gereksinimleri ve oyundan gerçekten zevk alabilmek için ihtiyacınız olacak önerdiğimiz en az düzeydeki donanım konfigürasyonları. Yapımcı firmanın belirlediği minimum sistemle oyunu çalıştırdığınızda, pek de iyi çalışmayabilir. Bu yüzden her oyunu birçok farklı sistemde test ettik ki , size gerçekten ihtiyacınız olan daha gerçekçi bir bakış açısı getirebilelim.

PC GAMER RATİNG SİSTEMİ

100%-90% KLASİK

Çok az oyun %90'ın üzerinde rating kazanabilir ve büyülü 100'e yaklaşabilenler ise çok daha azdır. %90'nın üzerinde puanladığımız her oyun doğuştan bir klasiktir. Hem içeriğinde, hem de tasarımında gerçekten değerli olan ve şüpheye düşmeden PC oyunlarıyla ilgili herkese önerebileceğimiz bir oyundur.

89%-80% MÜKEMMEL

Bunlar mükemmel oyunlar. Rakipleri karşısında önemli üstünlüklere sahip olmasa da, bu menzilin içinde sayı yapabilen her şey dikkatinize fazlasıyla değer. Ayrıca uzmanların kararlı bir şekilde seçtiği bazı başarılı test edilmiş oyunlar da bu bölgeye düşecektir. Piyasadaki en iyi 7.th Cavalry simulasyonu olabilir ama hepimiz Little Bighorn'u yeniden yaşamak istemez.

79%-70% ÇOK İYİ

Bunlar belli bir türün hayranlarına önerdiğimiz oldukça iyi oyunlar oluyorlar. Yine de olası daha iyi oyunların olduğu hakkında rahatlıkla bahse girilebilir.

69%-60% İYİ

Akla yatkın, ortalamanın üstü oyun. Almaya değer ama büyük bir olasılıkla daha iyi bir rating almasını engelleyen birkaç önemli kusuru vardır.

59%-50% ORTA

Çok sıradan oyunlar. Tamamıyla değersiz değil ama paranızı harcamak için de iyi bir yol olduğu söylenemez.

49%-40% ORTALAMANIN ALTINDA

Düşük kalite. Sadece birkaç, zayıf kurtarıcı özellik bir sonraki kategorinin boşluğuna düşmesini engelliyor.

39%-0% UMURSAMAYIN BİLE

Sadece berbat oyunlar. Aşağılara indikçe daha da kötüleşiyorlar. Vebaymış gibi bu oyunlardan kaçının ve de sizi uyarmadığımızı da söylemeyin!

PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri



Her ay %88 ve üzerinde bir rating alan oyunları Editör'ün Seçimi Ödülü'yle onurlandıracağız. Bu ödülü kazanmak hiç de kolay değil ve mükemmel olup da bu şerefi az farkla kaçıran birçok oyun var. Yani oyun satan herhangi bir dükkanda oyunun üzerinde *PCG* Editör'ün Seçimi logosunu gördüğünüzde, onun diğer oyunlar arasında en iyisi olduğuna bahse girebilirsiniz.

DESCENT: FREESPACE



S.88

FINAL FANTASY VII



S.76

MEDIEVAL



S.81

THE OPERATIONAL ART OF WAR



S.72

The Operational Art of War,

Türü:	Savaş Oyunu
Üretici:	Norm Koger
Yayıncı:	TalonSoft, (410) 933-9191 www.talonsoft.com

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 90; 16MB RAM; 20MB hard-disk alanı; Windows-uyumlu ses kartı	Pentium 133; 32MB RAM

Multi-player:	Sadece Hot-seat

TalonSoft için tasarladığı ilk oyunuyla Norm Koger, bir başyapıt üretmiş: Bu gerçekten derinlikli, zengin ve hassasça detaylandırılmış bir savaş oyunu.

Genelde "zerafet" bir savaş oyununu tanımlamak için kullanılmaz, ama bu durumda çok uygun. *Red Lightning ve Age of Rifles* gibi klasiklerin usta tasarımcısı olan Norm Koger, *The Operational Art of War*'a bir hayat dolusu tecrübesini ve tutkusunu aktardı ve sonuçta sıradışı bir ürün ortaya çıktı.

Onun tutkusunu paylaşan paslanmış yaşlı oyuncular veya türe yeni adımını atmış, *Panzer General* veya *Steel Panthers*'ın arkasından yürümeye hazır genç oyuncular *TOAW*'ı, birçok imkan ve zevkle dolu bir oyun olarak bulacaklar.



3D "oyuncak asker" modundaki aksiyon'u izlemek çok zevkli, fakat savaşlarınızı 2D bakıştan planlamak daha kolay.

TOAW cömert bir liste dolusu önceden hazırlanmış senaryoyla karşımıza çıkıyor (bunlardan bazıları kendi başına bir oyun olmaya yetecek kadar yüklü). Fakat oyunun kalbi ve ruhu, neredeyse sonsuz sayıda tekrar imkanlarına sahip, çok güçlü, esnek ve karmaşık olan bir senaryo editörü. Ayrıca el kitabında bu editöre ayrılmış olan bölüm o kadar mükemmel ki yalnız kendisi basılsaydı bile standart savaş oyunu dizayn rehberi olurdu.

Editördeki birlikler database'i çok geniş; 1939'dan Kore savaşının sonuna (Belçika, Romanya, Macaristan ve Finlandiya'dakiler bile) kadar meydana çıkmış her silahı kapsıyor. Kara birlikleri listeleri, partizanları, motorsikletli askerleri, köprü/gemi uzmanlarını ve trenyolu mühendislerini bile içeriyor.

Bir senaryo yaratmak için standart grafik araçlarını kullanarak önce bir harita yaratıyorsunuz (tarihi bir operasyona veya sizin hayal gücünüze ait olabilir) Haritalar 20x20 altıgenden (hızlı taktik savaşları için), 100x100 altıgene (muazzam görevler için) kadar değişebilir. Altıgenler 2.5km'den 50km'ye kadar ölçeklenebilir. Daha büyük senaryolarda, hava durumunu ve ekstrem sıcaklık değişikliklerini içeren "climate zones"u da ayarlayabilirsiniz.

Harita tamamlanınca karşılaştırma yapılamaz derecede geniş detaya ve güce sahip olan bir Kuvvet Editörü kullanarak Savaş Emirlerini hazırlarsınız. 100 formasyonda 500 birlik kontrol edebilecek kadar büyük ordular yaratabilirsiniz! Teçhizatlarıyla veya yerleriyle istediğiniz gibi oynayabilir veya basitçe tarihteki standart değerlerini kullanabilirsiniz. Buradaki detay düzeyi eski savaş oyunu meraklılarını hayrete düşürecek.

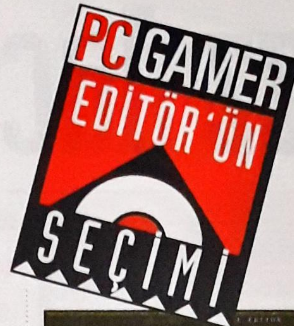
Dahası da var! Koger, politik ve stratejik olaylar yaratıp bunların savaş alanında etkili olmasını sağlayacak "Event Trigger" adında gelişmiş bir alt program yarattı. Bu tip olaylar önemli bir mevkinin ele geçirilmesiyle veya görünmeyen tanrısal komutanın politikasını değiştirmeye karar vermesiyle gerçekleşiyor.

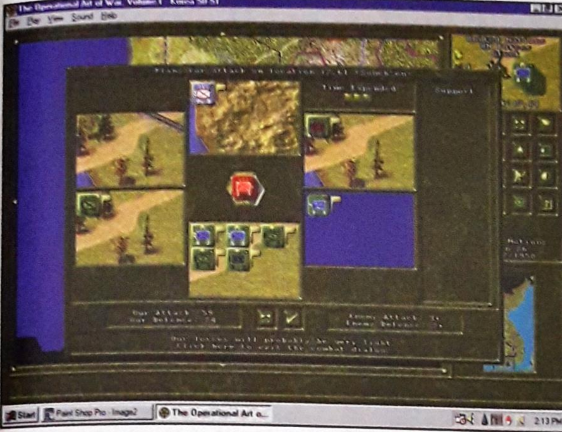
Bazı olayların gerçekten belirsiz etkileri var (artan erzak, yedeklerin ani-



Bu geleneksel üstten bakışta görünen, Kore'deki çılgın bir savaşın başlangıcı.

Vol. I [1939-1955]





"Plan an attack" gösterimi hem yararlı hemde çok yeni bir şey.



Kuvvetler Editörü yeni senaryolar yaratmak için emsalsiz ve kurnaz bir güç veriyor.

den gelişi veya ön safların arkasında gerilla gruplarının belirmesi). Diğerleri ise daha yıkıcı: gaz veya kimyasal silahları bir tarafın kullanması veya nükleer savaş için izin çıkması gibi (mesela Kore'de Çinlilerin Yalu üzerinden akını).

Bildiğim kadarıyla hiçbir savaş oyunu bu kadar derine inmemiştir. Genelde arka planda senaryo yaratıcısının elinde kalan soyut elemanlar, spesifik ve somut bir şekilde editörde yer almış. Koger, el kitabındaki çok iyi yazılmış notlarında, tasarımcıları durum editörüyle "kafayı yememeleri" konusunda uyarıyor ve onların da sağlam tasarlanmış bir senaryo yapabileceklerini söylüyor.

Eğer bunların hepsi karmaşık gözüküyorsa ki öyle; en tecrübeli oyuncular bile Koger'in yarattığı bütün tasarım araçlarını kullanabilmeyi öğrenmek için pek çok sabır dolu saat geçirmeliler. Biraz uğraşın ve sonunda inanılmaz derinlikteki senaryoları yaratma gücüyle ödüllendirileceksiniz.

Neyse ki, senaryo editörüyle uğraşacak kadar kendilerine güvenmeyen oyuncular da *TOAW*'un hazır senaryolarından zevk alabilirler. Oynanabilirlik korkunç değil, tutorial güzel ve hazır senaryolar aksiyon yüklü.

Koger konvansiyonel elemanları karmaşık bir tarzla kullanıyor (saldırı/defans oranları, hareket noktaları, vb.) Diyelim ki düşman birlikleriyle dolu bir altıgene saldırmak istiyorsunuz. Saldırıyı yapmak istediğiniz birliği seçtikten sonra sağa tıklayarak, saldırı durumu menüsünü çıkarın.

"Plan an attack"e tıklayın ve ortada düşman kuvvetlerini gösteren çok kullanışlı bir görüntü ile karşılaşacaksınız. Uygun müttefik birlikler, kara, hava ve deniz destekleriyle düşmanı çevreleyen altı panelde görünecektir. Kullanmak istediğiniz birliklere tıklayın. Aynı formasyonda olan ve tamamıyle göreve hazır birliklerin yanında bronz renkli; göreve hazır fakat herhangi bir ani saldırıda çok kayıp verecek birliklerin yanında ise gümüş renkli bayraklar olacaktır. Bütün hareket noktaları kullanılana veya siz bir mola verinceye kadar savaş devreler halinde devam edecektir.

Hareketi izleyebilmek için iki mod var: geleneksel NATO sembollerine yukarıdan bakış veya 3D animasyonlu "savaş filmi" bakışı. (*Panzer General* topluluğuna selamlar) Animasyonları seyretmek zevkli iken en iyi planlama 2D modda yapılıyor.

Hava olayları "interdiction (yasak)", "air superiority (hava üstünlüğü)" veya "direct support (direkt destek)" olarak sıralanabilir. Ama şunu belirtmek gerekir ki yasak ve hava üstünlüğü modları soyutlanmış global rutinlerdir. Sizinkiler, yukarı çıkıp en iyisini yapmaya çalışıp, dönüşte kayıpları ve yasak yüzdesini bildirirler. "Direkt Destek" bazen gerekebilir ama düşmanın birçok AA silahı varsa ve kendi hava kuvvetlerinden destek alıyorsa ağır kayıplar bekleyebilirsiniz. Bir hava birliği %50 randımana ulaşınca program otomatik olarak birimi dinlendirme/yeniden organize olma moduna sokuyor. Acil bir durumda bunu gözardı edebilirsiniz ama pilotlarınızı da kolaylıkla yakabilirsiniz.

Bazı senaryolar çok garip (mesela İsrail bağımsızlık savaşı ve Bataan görevi). Fakat hepsi heyecanlı, dudak uçuklatıcı oyunlar ve yapay zeka da son derece agresif.

TOAW mükemmel mi? Çok değil. Bazen siz savaşı bitirmeye hazırken yapay zeka son adamına kadar direniyor. Deniz kuvvetleri modellemesi bayağı zayıf (Koger üzerinde çalışıyor). Ve gerçekten, siper kazmak gibi olaylar için kısa yol tuşları olmadığından her birimi uygun yere getirip daha sonra da hepsine ayrı ayrı "kaz" komutunu vermek çabucak sinir bir iş haline gelebiliyor. Herhalde bu yazı çıkına kadar oyun için bazı patch'ler yazılır.

Birkaç tökezlemeye rağmen, *TOAW*'un içindeki çaba ve stil birliği şu ana kadar PC'de çıkmış olan en büyüleyici ve çekici savaş oyunu olmasını sağlamakta.

Çeviren: *Güven Çatak*

BENİM UÇAKLARIMA NE OLDU?

Kore senaryosunda 10.sıramı oynuyor, umutsuzca bir dolu Kuzey Kore Askerine karşı Pusan bölgesini savunuyordum. Aynı zamanda da benim yasak çabalarımın niye Kuzey Kore Ordusunun erzağının sadece %3'ünü kestiğini merak ediyordum. Son bir çaba göstererek bütün hava birimlerimi yasağa ayarlayıp en iyisini umut ettim.

Sıram geçtiğinde hayretler içinde kalarak 193 uçağımın yok edildiğini ve tek bir düşman uçağının bile düşmediğini öğrendim. Bu nasıl olabilir? Benim kadar şaşıran Norm Koger'ı aradım. Kaydettiğim oyun dosyamı E-mail'le ona yolladıktan sonra Norm, can sıkıcı bir bug buldu. Eğer hava birimlerinden en az bir tanesi bile hava üstünlüğü modunda değilse, program bunu bütün hava birliklerinin katıldığı kesinlikle direnç gösterilmeyecek bir savaşa davetiye olarak yorumluyordu. Tam bir katliam.

Norm hemen bir tamir programı yaptı fakat siz *www.talensoft.com*'dan download edene kadar tek yapabileceğiniz bütün hava birimlerinizden en az bir tanesinin her turn' de hava üstünlüğüne bağlı olduğundan emin olun. Bu şekilde sorunu halledebilirsiniz.

PC GAMER SON KARAR

95%

ARTILAR: Savaşlar heyecanlı ve çoğu zaman eşsiz; senaryo editörü güzel ve harika bir şey.

EKSİLER: Deniz kuvvetleri tasarımı zayıf; hava kuvvetleri bug'ına dikkat edin!

SONUÇ: *TOAW* harika bir Savaş Oyunu!

Jazz Jackrabbit 2

Türü:	Arcade
Üretici:	Epic MegaGames/Orange Games
Yayıncı:	Gathering of Developers, (301) 983-9771 *www.godgames.com*

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 90; 16MB RAM	Pentium 166; 32MB RAM; Gamepad

Multi-player:	4 oyuncu bölünmüş ekran; Modem: 28.8; IPX; TCP/IP; Maximum oyuncu: 32 (8 bilgisayarla)

Epic MegaGames'in baştan aşağı silahlı tavşanı bu bağımlılık yaratan şık devamında daha fazla platform eğlencesiyle geri dönüyor.

Bilgisayar ekranlarından dört sene kaybolduktan sonra, Epic'in platform oyunlarının süperstarı Jazz Jackrabbit, bölümden bölüme koştuğu zıpla ve ateş et eğlencesinde, şeytan kaplumbağa kurnaz Devan Shell ve ölümcül uşaklarına karşı verdiği mücadelesiyle en sonunda PC'ye geri döndü. Bugünlerde çoğu platform kahramanının parlak olmayan 3D aksiyon oyunlarında tekrar doğmasına rağmen *Jazz 2*, mükemmel sonuçlarla 2D köklerine utanmazca tutunuyor.

İlk bölümünden final bölümündeki oyun sonu patronuna kadar *Jazz 2*, besbelli bir sevgi ürünü olan, kurnaz, yaratıcı ve bağımlılık yaratan gürültülü bir oyun. Epic'in *Unreal* oyunundaki ağzınızı açık bırakan aynı teknolojiye sahip olmamasına rağmen *Jazz Jackrabbit 2*, mükemmel animasyonlar, sanat ve ses efektleriyle tıka basa dolu. Ayrıca oyun, bölünmüş ekran, modem, LAN ve TCP\IP'yle İnternet üzerinde oynama gibi güçlü multi-player seçeneklerini içeriyor. Bütün bunların üstünde, oyunculara kendi *Jazz 2* levellarını yaratma ve değiştirme imkanı taşıyan bir oyun içi editörü bile var.



Jazz, en büyük düşmanı Devan Shell'in izini sürerken her türlü tehlikeyle ve kötü adamla başetmek zorunda kalacak. Yengeç çocuğun kıskaçlarına dikkat et!

Oyunda birçok şey geçmesine rağmen, *Jazz 2* dolu dolu eğlenmek için minimum sistemden daha fazlasına ihtiyaç duymuyor. Grafikler, 640x480 çözünürlük ve 16-bit renk ile çalışan bir Pentium 90'da biraz zorlanabilir ama eğer biraz daha fazla RAM'iniz ve bir parça daha iyi bir işlemciniz varsa ihtiyacınız olan herşeye sahipsiniz demektir.

Oyunun ön yüzünde *Jazz Jackrabbit 2*'nin temel noktaları aktarılmış. Oyuncular, oyunun düzineler dolusu mini bölümlerinde, Jazz veya erkek kardeşi Spaz (kötü bir karate vuruşuna sahip olan gözü dönmüş bir enerji topu) olarak oynama seçeneğine sahip. Jazz (veya Spaz), dalga dalga gelen Devan'ın kötü adamlarını yok ederek yolunu açtıkça, her mini bölüm, neşeli grafikler ve şirin karakterlerle canlandırılmış tek bir temaya dayanan levellar (ortaçağ, ormanlık alan, kumsal) sunuyor. Hangi karakteri seçerseniz seçin, çabuk karşılık vermesiyle ve sıkı kontrolüyle hakimiyet mükemmel. Aksiyonun, platform oyunları öğretisi bölümünü ve tersini takip etmesine rağmen (zıpla, koş, zıpla ve hazine topla), usta level tasarımı oyunu canlı ve eğlenceli kılıyor. Platform oyunlarını can sıkıcı ve sinir bozucu bulan hayranları, *Jazz 2*'nin beceriksizlerin milyonlarca kez uğraştığı mücadelelere veya yenilemeyen patronlara bel bağlamadığını görünce şaşıracaklar. Çoğu level minimum can sıkıntısıyla bitirilebiliyor.

Oynanabilirliğin sinir bozucu olmamasının nedeni, klasik Mario serisinin maceracı oyun stiliyle *Sonic The Hedgehog*'un hız hastası aksiyonunun dikkatlice dengelenmesinden geliyor. Eğer oyunun sonuna yolunuza çıkan herşeyi yok ederek bir an evvel ulaşmayı tercih ederseniz, sadece biraz hazineden ve ekstra araştırmadan vazgeçmiş olacaksınız. Ama eğer her kuytu yere ve çatlağa bakarak ilerlemek istiyorsanız, ekstra ganimet ve birkaç tane de ekstra güçle ödüllendirileceksiniz.

Tek kişilik oyundan yorulduğunuzda, multi-player seçenekleri ve level editörü, oyunu tekrarlama isteği getiriyor. Multi-player aksiyonu, pek çok farklı türde oyuna bölünmüş (hazine avı, bayrağı ele geçir, savaş modu, yarış) ve *Jazz 2* aktif oyunları bulmak için bir otomatik server arayıcısı içerdiğinden beri, bir İnternet oyununu kurmak ve ona bağlanmak son derece kolay. Bir İnternet oyununa başlamaya hazır olduğunuzda *Jazz Jack Rabbit 2*, oyun türünü ve bütün aktif oyunların atlama zamanını gösteriyor. Bu multi-player oyunları İnternet üzerinde şaşırtıcı bir şekilde kesintisiz ve oynanabilir. Oynanış herhangi bir birinci şahıs oyunu kadar çılgın ve güçlü.

Sonuçta *Jazz 2* elinize alıp birkaç dakika veya sonuna kadar saatlerce oynayabileceğiniz şaşırtıcı bir oyun. Multi-player seçenekleri, level editörü ve çizgi filmimsi cazibesiyle, sizi bir süre idare edecek kadar yeterli varyeteye ve tekrar oynama değerine sahip.

Çeviren: *Güven Çatak*



Ortaçağ şatolarını patlatarak geçseniz de ya da balta girmemiş tropik ormanlarda iplerde sallanarak ilerleseniz de tek kesin olan; platform oyunları içinde *Jazz 2*'nin en iyi animasyonlara sahip olduğu...

PC GAMER SON KARAR

84%

ARTILAR: Güzel animasyonlar; iyi kontrol; insaflı zorluk derecesi; level editörü ve multi-player, çok büyük miktarda tekrar oynama değeri katıyor.

EKSİLER: Platformların tekrar etmesi can sıkıyor.

SONUÇ: *Jazz Jackrabbit 2*, platform oyunlarının iyi yapıldığında hala eğlenceli olabileceğini ispatlıyor.

Icarus: Sanctuary of the Gods

Türü:	RPG
Üretici:	KRGsoft
Yayıncı:	JC Research Inc., (408) 977-0250

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 75; 16MB RAM; 130MB hard disk alanı; Windows 95 uyumlu ses kartı	8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133

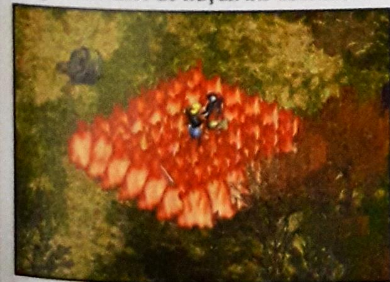
Multi-player:	Yok

Eğer *Final Fantasy VII* 'den zevk aldıysanız, *Icarus* da ilginizi çekecektir; tabii zayıf noktalarına katlanabilirseniz.

Şimdi nostalji revaçta. Baktığınız her yerde (moda, müzik ve reklamlar) geçmişten gelen patlamalar buluyorsunuz. Tabii PC oyunları da istisna değil: *Interstate '76*'in ilgi çekmesinin en büyük sebebi güçlü arabaları ve funk -o-rama müzikleriydi.

Doğru dozda bir nostalji oyunu için *Icarus: Sanctuary of the Gods*'a bir bakmalısınız. Bu okul çağı fantazilerimizi hatırlatan esaslı bir RPG ve çeşitli eksikliklerine rağmen bazen eski oyunların hala en iyileri olduğunu kanıtlıyor.

Icarus'ta aksiyonu kuran bir arkaplan hikayesi var, ama asıl konu Ercanet isimli şeytani bir tanrının, yaşadığı dünyadaki insanların kendisi yerine Tetheus adında tanrısal bir insanı, kendilerine en büyük hakim seçmesi yüzünden, son derece kızdırılmış olması. Tüm kötü tanrılar gibi Ercanet de küçük bir intikam istemektedir ve her türlü yaratığı, canavarı ve kötü adamı işi bitirmeleri için ortalığa salar. Ercanet'in intikam alacak esas adamı ise "Wizard of Blood (kan büyücüsü)" Colias'dır ve Coshark kasabasını yok ederek mükemmel bir başlangıç yapar.



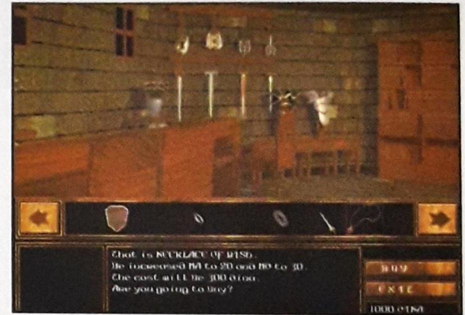
Helena'nın Dreus'a görevinde katılması çok iyi olmuş. Onun Fire Wall büyüsü birçok Goblini bir seferde haklayabilir.

Oyun başladığında iki karakteri yönetebiliyoruz; bir şövalye olan Dreus ve bir büyücü olan Helena; ikisi de Droiyan olup, Tetheus tarafından özel güçlerle donatılmış insanlardır. Bu iki kahraman sadece Coshark'ı küllerinden yeniden kurmakla kalmayıp aynı zamanda Colias'ı ele geçirip intikam alacaklardır. Fakat siz "hit points" diyemeden, hemen bir grup goblin tarafından saldırıya uğruyorlar. Onlar alt edilince oyun, köylerdeki NPC'lerle karşılaşma sahnesiyle, silah ve diğer nesneler için dükkanların ziyaret edilmesiyle, kilit karakterlerden görevler alınmasıyla ve daha fazla savaşla devam ediyor.

İlk bakışta *Icarus*, görünüş olarak *Diablo*'ya çok benziyor. Eğik bakışlı perspektifini ve ayrıntılı karakter grafiklerini ona borçlu. Ama bu oyunda savaş sahneleri turn-based oynanıyor: Önce nereye hareket edeceğinize karar veriyorsunuz (ve hareket edebileceğiniz maksimum mesafeyi gitseniz de gitmeseniz de, sadece bir kere hareket edebiliyorsunuz) daha sonra eğer isterseniz saldırınızı gerçekleştiriyorsunuz. Eğer saldırmazsanız "hit" puan ve "magic" puan kazanıyorsunuz; eğer saldırırsanız harcıyorsunuz. Ve kalan puanlar savunma için ayrıldığından, elinize geçen her fırsatta saldıramıyorsunuz.

Diablo'yla karşılaştırılması büyük bir onur ama en azından bir açıdan da zarar: oyundan hızlı kesip, biçmeler bekleyen oyuncular, bu turn-based sisteminin uyuşuk hızıyla sıkıntıdan patlayabilirler. Başında bende sıkılıyordum, ama sonra çeşitli taktik ve planları formüle edebilme şansından dolayı oyunu takdir ettim. Evet savaşlar acı verecek kadar uzun sürebiliyor ama bu size adamlarınızın güçlerini maksimuma getirebilme şansı veriyor (en sonunda görev grubunuz beş kişiye ulaşıyor).

Kabul etmek gerek ki *Icarus* ucuz bir oyun: örneğin gariban "Journey-mets-Boston" müziğini kapatınca, tüm duyduğunuz çarpışmaya ve NPC karşılaşma sahnelerine tat katması için konulmuş, cansız ses efektleri. Oyun tekstininin kötü çevrilmiş olması sinir bozucu yazım ve gramer hatalarına sebep oluyor, ama bir kere diyalogların kendine has özelliklerine ısınınca, oyun boyunca bir kaç kere gülmek gerçekten hoş oluyor. Oyunun konusu ısrarla bıktıracak kadar duygusal olsa da, oyunun derinlerine indikçe hikayede neler olacağını merak etmeye başlıyorsunuz.



"MA'yı 20'ye MD'yi 30'a yükselt" gibi pek çok çeviri hatasıyla oyun boyu karşılaşacaksınız, ama bunlar oynanabilirliği nadiren düşürüyor.

Icarus'un RPG dünyasını alevlendirmeyeceği kesin. Ama RPG dünyasının bir süredir ne kadar kısır olduğu düşünülürse, hayranları için fırtınadaki her liman, hiç olmamasından daha iyidir. Neyse ki, *Icarus* cazibesi olan bir oyun.

Çeviren: *Tuğbek Ölek*

PC GAMER — SON KARAR

79%

ARTILAR: Turn-Based combat oyunlarına yeni bir nefes gelmiş; karakterler iyi gözüküyor; kolay arayüz.

EKSİLER: Bazı savaş karşılaşmaları çok uzun; sesli diyalog yok; zayıf ses efektleri; kötü müzikler.

SONUÇ: Orjinalite adına ödüller kazanmaz ama turn-based oyunları seviyorsanız zevk alabilirsiniz.

Final Fantasy VII

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Türü:	RPG
Üretici:	Square
Yayıncı:	Eidos Interactive, (800) 617-8737 *www.eidosinteractive.com*

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133 (eğer 3Dfx varsa, yoksa Pentium 166); 32MB RAM; 260MB hard-disk alanı; DirectX-uyumlu ses kartı	Pentium 200; 3Dfx kart; 460MB hard disk alanı; Gamepad

Multi-player: Yok

Oyun Playstation'da çıktığında büyük sükse yaratmıştı. Acaba PC'de de bu kadar parlayabilecek mi?

RPG oyunların konsol makineleri için üretilenlerinin dünyası, PC için tasarlananlardan ayrıdır. Bu yüzden belki de *Final Fantasy VII'* nin PC adaptasyonu ile PlayStation orijinalini karşılaştırmamak daha iyi olur. Nasıl olur da 33Mhz işlemcili, 2MB Ram'li ve çift hızlı CD-ROM'u olan bir PlayStation, 64Mb Ram ve 12 hızlı CD-ROM'lu bir Pentium 200'den daha hızlı ve yanıt verici çalışıyor diye yakınmak pek de doğru olmayabilir.

Diğer taraftan bir arkadaşının evindeki PlayStation'da *Final Fantasy VII*'yi görüp hayran olan okuyucular, bizi oyunun PC'de ne zaman çıkacağını soran E-maillere boğdular. Ve onlar, oyunun PC'ye aktarılırken ne kadar dayandığını bilmeyi hakediyorlar. Yanıt: güzel çalışıyor ama belki de beklediğiniz kadar iyi değil.

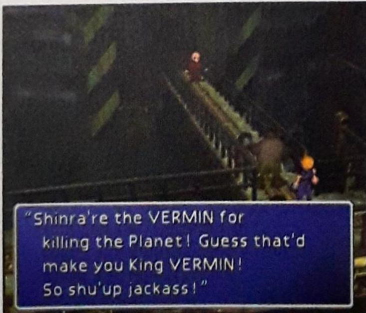
Final Fantasy VII'ye aşina olmayan ama kendilerini bütün bu yaygaranın sebebini merak ederken bulan oyuncular için, soru daha basit: bu atari tarzı RPG, PC'de oynamaya alışık olduklarımız kadar iyi mi? Yanıt: Evet...ve hayır.

Japonya'da son derece popüler olan serinin yedincisinde (söylendiğine göre son sürüm için kapışma bazı oyunseverleri şiddete itmiş) *Final Fantasy VII*, Cloud Strife isminde ordudan soğuyup paralı askerliğe başlayan genç bir savaşçının hikayesini anlatıyor. Oyun başladığında adamımız Avalanche isimli asi bir grup tarafından, Shinra adındaki bir mega-firmaya kar sağlamak için bulunduğu gezegenin yaşam enerjisini emen Mako reaktörünü yok etmesi için kiralanır. Cloud gezegeni umursamaz, o sadece paranın peşindedir. Doğal olarak hikaye ilerledikçe adamımızın yüreğindeki buzlar erir ve Avalanche'dan para istemeyi bırakıp "Promised Land" diye bilinen efsanevi bir bölgeyi, Sephiroth isimli şöhretli bir kötü adamdan önce bulmak için uzun ve tehlikeli bir maceraya atılır.

Oyunun oynanışı video-oyun tarzı RPG'nin farklı tadına sahip. Bu PC oyuncularının damak tadına tanıdık gelmeyebilir. Görüntülerin çoğu Japon çizgi filmlerinin etkisi altında; müzikler genelde basit ve defalarca tekrarlanıyor; tek bir karakter harita üzerinde hareket esnasında maceracı ekibin tamamını temsil ediyor; yaratıklar, grup birden bire çarpışma moduna girene kadar, belirmiyorlar; arayüz oldukça basit (aslında oyun en iyi bir gamepad ile oynanıyor). Eğer diğer konsol RPG oyunlarını oynayıp beğendiyseniz, kendinizi dost topraklarda bulucaksınız. Aksi takdirde *FF7* ile buna alışmaya başlayabilirsiniz.

Oyunun basitliği o kadar da kötü bir şey değil. Çarpışmalardan büyü yapmaya ve elinizdeki eşyaların düzenlemesine kadar pek çok komut az sayıdaki aynı tuşlarla idare ediliyor. Böyle-

Diğer RPG'lerde olduğu gibi karakterlerinizin özellikleri bazı değerlere bağlı. Doğru büyülü objeleri kullanarak bunları değiştirebilirsiniz.



Dialoglar çok da başarılı değil ama konuyu açıklıyor.



Savaş büyülerinin dramatik grafikleri ve animasyonları oyunun görsel olarak en büyük artısı; özellikle güçlü "Summon" büyülerinin ki.

ce arayüz birden farklı bir yapıya bürünüyor. Büyü ve çarpışma sistemleri ise o kadar da basit değil; onlar gayet şık.

FF7'de büyüler, sahibine büyü yapma gücü veren, materia adlı özel küreler etrafında dönüyor: Lightning materia düşmanı mavi yıldırımlarla vurmanızı sağlıyor, Ice materia soğukla ilgili büyüler üretiyor vb. Her silah ya da her zırhın belli sayıda materia yerleştirilebilen slotları var ve silah ne kadar gelişmişse o kadar fazla slot içeriyor. Bazı slotlar birbiriyle bağlantılı. Böylece bir tip materia diğeriyle eşlenerek onun gücünü geliştirebiliyor. Mesela All materia ile eşlenmiş bir Restore materiası bir seferde gurubunuzun tümüne iyileştirme büyüsü yapabilmenizi sağlıyor. Son olarak, materia her kullanımda güçleniyor ve karakterimizin yeni ve daha güçlü büyüleri kullanabilmesini sağlıyor.

Saldırı, turn-based ile real-time'da ender bulunan bir denge yakalamış. Her turn karakterlerinize emirler veriyorsunuz. Ama bir kahramanınıza büyü yapmasını ya da yakın bir düşmana saldırmasını söylerken düşmanlarınız turn haklarını kullanıyor. Diğer ekip üyeleriniz de son aldıkları emirleri uyguluyor ve yenilerini bekliyorlar. Sonuç olarak savaşlar, arcade tarzı ani hareketlere dönüşmeden, gerçek bir telaş hissini veriyor. *FF7*'nin basit olmayan yanlarından biri de hikayesi. Bazı PC RPG oyuncuları oyunu kuşkusuz çok lineer bulabilirler. Diğer PC RPG'lerde olduğu gibi istediğiniz yerlerde serbestçe ve rastgele dolaşmanıza, istediğinizi yapmanıza izin verilmiyor. Ama *FF7*'nin lineer yapısı, gerçekten epik ve kapsamlı olan hikayesinin tümünü tutarlı bir dille anlatmasını sağlıyor.

Diyaloglar ise ayrı bir hikaye ve ne yazık ki oyunun bütününde bunlar oldukça kötü olmuş. Muhtemelen buna en büyük etken Japonca orjinalinin ancak vasat olması (çoğu bilgisayar oyununda olduğu gibi). Ve buna bağlı olarak da İngilizce'ye kötü çevrilmiş; bu yüzden anlaşılabilir.

Oyunun, PC'nin tüm imkanlarından yararlanmadaki başarısızlığından kaynaklanan birkaç başka kusuru daha var. Büyük dosyaları saklama yeteneği olmayan video-oyunlarından PC'ye aktarılmış diğer pek çok oyun gibi, *FF7* size oyunu istediğiniz yerde "save" etme imkanı vermiyor. Ancak belirli "save" noktalarında ilerlemelerinizi kayıt edebiliyorsunuz (veya şöyle sekiz saat oynamadan ulaşamayacağınız dünya haritasında yol alırken). Yön tuşları ya da gamepad ile hareket bazen çok kullanışsız. Böyle bir sorun kolaylıkla mouse desteği ile çözülebilirdi. Ve oyundaki karşılıklı konuşmalar, kaydedilmiş sesler yerine, ekranda yazılar olarak gözüküyor (Gerçi, çoğu PC oyunlarında sesler berbat olduğundan, büyük bir kayıp değil).

Anlaşılan Square, oyunu PC'ye uygun hale getirmektense, sadece bu PlayStation oyununun Windows altında çalışması için gerekli olanı yapmış. Bu biraz düş kırıklığı yaratıyor ama *FF7* güzel bir oyun gibi başladı ve hala PC'de kazanan o.

Çeviren: *Güven Çatak*



Oyundaki savaş gerektirmeyen bulmacalardan birisi de bu kapıdan geçmenin bir yolunu bulabilmek.



Bazı büyüler izlerken çok etkileyici oldukları kadar eğlendirici de.

Materia 101

Final Fantasy VII'nin özgün büyü sistemi karakterin özelliklerini değiştirerek, onların büyü yapmasına ve güçlü yaratıklar çağırmasına imkan veren materia küreleri üzerine kurulu. Materiaları hakkıyla kullanmak oyunda başarının anahtarı.

• ***Independent (Mor)***
Mor materia onu taşıyan karaktere, belirli bir özelliğini geliştirerek ya da hit point ve magic pointlerini artırarak yardımcı oluyor. Bunu belli karekter zaaflarını telafi etmek için kullanın.

• ***Support (Mavi)***
Mavi diğer bir materianın etkisini büyü ile destekler. All destek materiası kullanışlı, eşlenen büyünün tüm düşmanlara ya da, ekip üyelerine etki etmesini sağlıyor.

• ***Command (Sarı)***
Sarı materia savaş sırasında bazı hareketleri yapabilmenizi sağlar; "Sense" düşmanınızın ne kadar yaralandığını görmenizi, "Steal" kötü olanlardan nesneler çalabilmenizi, "Enemy Skill" size karşı daha önce kullanılmış bir saldırı tekniğini uygulamanızı sağlar; vb.

• ***Magic (Yeşil)***
Yeşil materia en yaygın olanı. "Fire" gibi saldırı ve "Restore" gibi iyileştirme büyüleri içeriyor. Yeşil materiayı etkisini değiştirmek için maviyle eşleyebilirsiniz.

• ***Summon (Kırmızı)***
Açık farkıyla en güçlü materia bu. "Summon" materiası güçlü yaratıkları yanınızda savaşmaları için çağırmanızı sağlıyor. Cehennemden bir zebani veya göklerden bir ejder çağırabilirsiniz.

PC GAMER — SON KARAR

ARTILAR: Güzel grafikler; geniş destansı bir öykü.
EKSİLER: Geniş hard-disk gereksinimi; Konsol tipi "save" noktaları.
SONUÇ: Bu dev Playstation hitinin kaderinde PC RPG'lerinin çehresini değiştirmek yok, ama hala bir bomba.

90%

The X-Files

Türü:	Adventure
Üretici:	Hyperbole Studios
Yayıncı:	Fox Interactive, (888) 369-0031 www.foxinteractive.com

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsüsü; Pentium 120; 16MB RAM; 250MB hard disk alanı; DirectX uyumlu ses ve grafik kartı	8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 200; 32MB RAM

Multi-player: Yok

Özledikleri iki popüler FBI ajanıyla yeniden buluşmak isteyen X-Files hayranları, FMV'in adventure fiyaskosuyla hayal kırıklığına uğrayacaklar.

Şimdiden *X-Files* filmini gördünüz ve Chris Carter, Gillian Anderson ve David Duchovny'nin bu tip filmlerde geleceği olup olmadığına karar verdiniz. Benim oyum kesinlikle evet: Çok eğlenceliydi ve benim gibi TV dizisinin sıkı hayranı olanlar tekrar bölümlerinin gösterildiği bu dönemde, filme bayıldılar.

Eminim ki Fox firması *The X-Files* oyununu bilinçli olarak, filmininde vizyona girdiği zamanda çıkardı. Elbette ki büyük şeyler vaadeden reklamlarla şişirilmişti. Duchovny ve Anderson önplanda yer almış ve başlık şöyle diyor: "Ajan Fox Mulder ve Dana Scully'nin son paranormal aktiviteleri araştırmalarında yanlarında olun." Hangi gerçeği arayan hayran buna dayanabilir ki?

Şimdi, daha ileriye gitmeden şunu belirteyim ki ben gerçek bir X-Files hayranıyım: Diziyi ilk bölümünden beri seyrettim; "X-Files" geyiklerinde ustayım; Birçok "X-Files" teçhizatım var; ve sadece Carter tarafından yaratıldığı için sıkıcı "Millenium" bölümlerinden ötürü de acı çekiyorum. Fakat daha da önemlisi ben bir oyuncuyum ve size gerçeği söyleyeceğim: *The X-Files* oyunu berbat. Hem de çok.

Evet oyunda Mulder ve Scully ile karşılaşıyorsunuz fakat sadece oyunun sonuna doğru olan birkaç sahnede. Uygun bir senaryo planına göre dinamik ikilimiz Seattle yakınlarında bir yerde kaybolmuşlar. Siz onları bulmakla görevli Ajan Craig Willmore'u oynuyorsunuz. Asistan Direktör Skinner görevinize başlayabilmeniz için oyunun başında kısa bir süre görünüyor fakat daha sonra "önemli bir devlet meselesi" için acilen Washington'a çağrılıyor. Cancer Man ve Lone Gunmen de anlık görüntülerle ortaya çıkıyorlar, X'in çıktığı gibi (evet, biliyorum o öldü, dahası için bir saniye) fakat bunlar bile sıkı hayranlarını tatmin etmek için hiç yeterli değil. Sevdiğiniz "X-Files" karakterleriyle karşılaşmak yerine, yağcı ve besbelli kötü bir adam olan ortağınızla, yakışıklı, başbelası bir Seattle Polis dedektifiyle ve hiç yardımcı olmayan bir patronla karşılaşıyorsunuz.

AD Skinner oyunun başında, bir şekilde Washington'a çağırılana kadar araştırmanıza yardım edecek. Ajan Willmore karakterini oynarken (soldaki sizsiniz), zamanınızın çoğunu TV dizisinde yer almayan karakterlerle geçireceksiniz.

Bu sizin ortağınız, Mark Cook. Kötü haber olduğunu anlamanız için tek yapmanız gereken bu adama bakmak. Ona güvenmeyin.

Buradan itibaren , *The X-Files* oyunu sizin tipik, değersiz point-and-click (işaretle ve tıkla) FMV adventure'ından biraz daha fazlası haline bürünüyor. Masaya tıklayın ve Ajan Willmore'un çekmeceyi açarkenki videosunu izleyin. Kapıya tıklayın ve Ajan Willmore'un çıkarkenki videosunu izleyin; bir kişinin üzerine tıklayın ve uzun bir video için yüklemeyi bekleyin; ekrandaki her basılabilen pixelin üzerine tıklayın ki hiçbir ipucu kaçırmayasınız; sorularınızı herhangi bir sırada sorun ve aynı sonuca ulaşın. Lanet olsun ki güzel kadın polis dedektifini öpmeye çalıştığınızda bile size fazla bir tepki vermeyecek ve tabii ki bu oyunun sonucunu etkilemeyecek. Öykü akışı tamamıyla lineer olduğu için tekrar şansı sıfır. Hakkında konuşacak birkaç bulmaca bile yok. Sadece işaretle, tıkla, işaretle, tıkla, işaretle, tıkla....

Geleneksel macera peşinde koşma üzücü bir şekilde eksik iken, oyun dizinin gelecek bölümlerindeki olaylara ışık tutsaydı birçok hayran şimdiden acı çekmeye hazırdı. Fakat işte yine oyun batırıyor. Olay 1996'da geçiyor, X yaşıyor ve Mulder ve Scully halen siyah yağın sırrını çözmeye çalışıyorlar. Bu herhalde filmi görüp de zaten sorulmuş soruların cevaplarını bilen hayranları için hayal kırıklığı olacak; daha şimdiden herhangi bir araştırma yapmak çok boş gözüküyor. Oyunun konusu, kurtadamlar, Bigfoot veya katil bebekler hakkındaki devamsız bölümlerden oluşsaydı daha iyi olurdu. Bunun yerine dizide üç yıl önce işlenip küllenen olayları yeniden ele alıyor!

Gerçek şu ki bu oyunun alıcısı yok. Sıkı X-Files hayranları sevmeyecek çünkü Mulder ve Scully sadece küçük bir bölümde yer alıyorlar ve diziyle ilgili yapılan göndermelerin hikayenin şimdiki haliyle hiçbir alakası yok. Sıkı adventure oyuncuları da sevmeyecek çünkü oyun güzel ambalajlanmış amaçsız bir pixel yakalamadan başka bir şey değil. Bu, *X-Files* oyununu nerede bırakıyor? Yedi CD, raflarda güzel bir set oluşturacak.

Çeviren: *Serpil Ulutürk*

PC GAMER — SON KARAR

35%

ARTILAR: İyi rol yapma; güzel ambalaj ve arayüz; orjinal fakat eskimiş bir hikaye.

EKSİLER: Mücadelesiz oynanabilirlik; birçok amaçsız pixel yakalama; yetersiz Scully veya Mulder.

SONUÇ: Bir uzaylı araştırmasıyla uğraşmanızdan daha iyi ama çok da değil.

Liberation Day

Türü:	Strateji
Üretici:	Micomeq
Yayıncı:	Interactive Magic, (919) 461-0722 *www.imagicgames.com*

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 16MB RAM; 120MB hard disk alanı; Windows uyumlu ses kartı	Pentium 300; 32MB RAM

Multi-player: Serial/Null Modem; Modem (28.8); IPX; TCP/IP; Maksimum oyuncu: 4; Ücretsiz Internet Servisi: *www.imagicgames.com*

Fallen Haven serisinin devamı olan bu sakin turn-based oyunu sonbaharın durgunluğuna ilaç gibi geliyor.

Hiç kimsenin ilgilenmediği *Hardbodies III, Return to Salem's Lot* ve *Porky's II* gibi seriler sınıfına, Interactive Magic firmasının *Fallen Haven* oyunun devamı olan *Liberation Day* de katılıyor. Geçen senenin vasat turn-based oyunlarından *Fallen Haven* iddialı bir oyundu ama fos çıkmıştı. Çok az olan birimler kolayca yok edilebiliyor, görevler bulmaca hissi uyandırıyordu ve multi-player desteği göze çarpacak kadar eksikti. Oyun yeterli olmasına ve bunlar ufak tefek problemler olmasına rağmen bu yığınlar halinde uzakta duran çoğu oyuncu için ateşleyici değildi.

Şimdi Interactive ve geliştirici Micameq, aynı oyunun yeni savaşlar ve birimler, yeni multi-player özellikleri ve yeni sorunlar içeren geliştirilmiş versiyonuyla, kaynağa doğru başka bir yolculuğa çıkıyorlar. Şaşırtıcı olsa da, sonuçta bu bir başarı. Gelişme sırasında, bazı daha ilginç elemanların kaldırılmasına rağmen, orijinalinin problemlerinin çoğu düzeltilmiş. Sonuç, zaman zaman biraz eski ve hantal olan fakat şu anki real-time oyunları furyasına etkili bir alternatif sağlayan bir oyun.

Liberation Day, bir önceki oyunun sonunda insanların Nu Haven'ı kaybetmesini üstüne alarak başlıyor ve şimdi uzaylılar orasını gelişmiş bir üs olarak kullanıyorlar. Görevler sizi üç ırkla karşı karşıya bırakıyor: kalın kafalı Shubblar, akıllı Shadamar, ve eski düşmanlarınız Tauranlar. Gezegendeki adaları tekrar ele geçirerek, Tauranları yok etme görevinizde kullanabileceğiniz yeni teknoloji ve birimler kazanıyorsunuz. Campaign modunda ardarda veya "skirmish" (çatışma)" modunda tek tek oynayabileceğiniz yaklaşık 40 tane görev var. Gelişigüzel harita veya görev üretici ve editör yok, bundan dolayı 40 haritayı tek tek bitirince oyunu da bitirmiş oluyorsunuz.

Fallen Haven'da olduğu gibi, *Liberation Day*'de de, bonuslar ve yeni birimlerin yapımına izin veren binaların yapımını, araştırma bulgularıyla birimlerin geliştirilmesini, şehirlerin istila edilmesini ve harekete devam etmeyi içeren bölümler halinde oynanıyor. *Fallen Haven*'ın aşırı zeki stratejik özelliği basitleştirilmiş ki sektörler artık belirli araştırma ve üretim değerlerine sahip olmasınlar. Orijinalinde yaptığınız gibi, birimleri bitişik bölgelere transfer gemileri üzerinden yaymıyorsunuz. Bunun yerine, bir hedef bölgesinde bir ordu kurmak ve savaş düzenine sokmak için harcadığınız yayılma puanlarınızı, üssünüze yerleşmiş olan binalar üretiyor. Benzer olarak, araştırma da basitleştirilmiş. Araştırma puanlarını kaydırma çubukları üzerinden paylaştırmak yerine, teknolojik gelişmelere yabancı bölgelerdeki belirli yapıları ele geçirerek sahip oluyorsunuz. Bu yolla yeni bir teknoloji kazanınca birimleriniz hızlarını, menzillerini ve ateş güçlerini geliştirmek için sınıf atlayabiliyorlar.



Arazi dokusu, atası *Fallen Haven*'a göre çok farklı ama grafiklerin hala uyumsuz, çizgi filmimsi bir havası var.

Grafik olarak, *Liberation Day* o kadar da mükemmel değil. Yeni bir 1024x768 çözünürlük modu haritanın daha fazlasını daha detaylandırılmış olarak gösteriyor, fakat birimler hala biraz bulanık. Toprak dokusu iyi gözüküyor fakat şimdiki standartlara göra o kadar da iyi değil. Orijinalinin acayip, lekeli patlamaları hala sinir bozucu. Öte yandan arayüz yeterli ve küçük bir haritanın eklenmesi etrafta hızlıca dolaşmayı daha kolay bir hale getirmiş.



Uzaylı uçakları, insanları, Nu Haven'ın donmuş artıklarında yok ediyorlar.

Şimdi, *Liberation Day*'de, *Fallen Haven*'da olduğundan üç kat daha fazla birim var. Eskiden birimleri temizlemek acıklı bir şekilde kolaydı çünkü ateşe karşı reaksiyon yoktu, bundan dolayı *Liberation Day*'e, ateş edilmeden karşılık verme özelliğinin eklenmesi oyunun dengesini güçlü bir şekilde geliştirdi. Onlar tepki vermeden önce yaklaşıp hepsini temizleyemiyorsunuz. Multi-player desteği (takım olarak ve karşı karşıya) sağlanmış ve birkaç düzine oyun haritası ve bağlanma şekliyle etkileyici bir hale gelmiş. Olumsuzluklara gelince, oyunda bazı birimlerin normal olmayan yapay zeka davranışları (örnek olarak; bir birim hareket etmiyor fakat ettiği düşünülüyor) ve piyasadaki en korkunç, uzun, sinir ve geniş kaydetme özelliklerine sahip oyunlardan biri olması. Sonuçta *Liberation Day*, tutkulu olunması zor fakat zevk alınması kolay, yeterli ve etkili bir turn-based oyunu.

Çeviren: *Güven Çatak*

PC GAMER SON KARAR

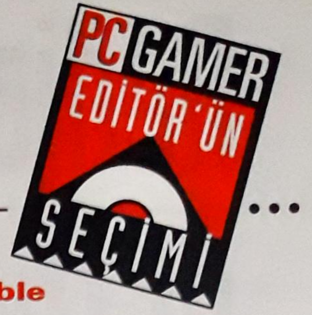
70%

ARTILAR: Savaşın, şehir kurmanın ve birim geliştirmenin bir araya getirildiği iyi bir turn-based oyunu.

EKSİLER: Görevler bulmaca hissi veriyor; sınırlı grafikler; iğrenç save sistemi; uzaylı görevleri yok.

SONUÇ: Piyasadaki en iyi strateji değil ama fiyatı uygunsa sizi bir süre idare eder.

Medieval



Türü:	Savaş Oyunu
Üretici:	Incredible Simulations
Yayıncı:	Incredible Simulations, (773) 804-7403 www.incrediblesimulations.com

Gerekenler	Önerilen
Pentium 133; 16MB RAM; 20MB hard disk alanı; Super VGA 16-bit gösterim	4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 200; 32MB RAM

Multi-player:	Sadece E-maille oynanabiliyor.

Braveheart'daki savaş sahnelerini beğendiyseniz, Incredible Simulations'ın bu oyununa bayılacaksınız!

Bu işi Incredible Simulations'a bırakmalısınız: bu küçük fakat cesur yürekli firma (özellikle bütün kodları ve grafikleri yapan Jeff Lapkkoff ve birkaç arkadaş play-tester) piyasadaki bütün eğilimlere karşı direniyor ve halen stokçuların yardımı, direktörlerin ilgisi veya herhangi uygun bir şey olmaksızın kendi yeterli kazançlarıyla işlerini döndürüyorlar.

Büyük bir piyasa cazibesi olmayan (güya) dramatik olayların, tarihsel olarak kesin ve çok zevkli simulasyonlarını yaratarak, bu açıkça görülen mucizeyi başardılar. *Panzer General*'i alan çoğunluğun, The Alamo, Custer's Last Stand ve Zulu Wars oyunları, ilgisini çekmemiştir, fakat askerlik tarihi öğrencileri için bu oyunlar harika ve çok renkli olaylardır ve Incredible her zaman rengin ve hareketin özünü kapmayı başarmıştır.

Medieval, çok büyük bir kitle için yılın umulmadık hiti olarak ortaya çıkabilir. *Braveheart*'ı gören her kişi (barut öncesi savaşların gerçekte nasıl olduğunun, heyecanlı ve korkunç bir şekilde kesin resmedilişi) ortaçağ savaşlarının gerçekte ne kadar geniş ve karmaşık taktikler içerdiği hakkında bir fikir sahibi olmuşlardır. Edward I, Falkirk'de neredeyse 10000 okçu dizmiş ve oldukça gelişmiş bir organizasyon ve erzak sistemi göstermiştir.

Zamanın bütün klasik savaşları temsil edilmiştir (Hastings, Crecy, Streling Köprüsü, Bannockburn ve Kazıklı Voyvodanın 1476'da Budapeşte'de Türkler'e karşı son direnişi bunlardan birkaçı). Her savaş başlamadan önce bütün birliklere genel emirler veriyorsunuz (sadece şartlar sizin tarafınızda gözüküyorsa, karşı saldırı yapmak, vb.). Aksiyon başlayınca ateş toplarından, toparlanma girişimlerine kadar herşeyi basit fakat eksiksiz bir sıra ikona tıklayarak kontrol ediyorsunuz.


Drakula batıyı Türklere karşı koruyabilecek mi? Ona birkaç okçu daha verirseniz herhalde halledebilir.

Savaş bir tarafın morali %30'un altına düşene (bunun gelişini bir dahaki hamleniz başlamadan önce askerlerin mevkilerini terketmelerinden anlayabilirsiniz) veya belirli bir yer ele geçirilene kadar devam eder. Hareket çapı gölgelenmiş karelerle gösteriliyor ve yorgunluk önemli bir faktör (her zaman, yapabiliyorsanız düşmanı tepeye çıkartın. Üzerinde 25 kg. ağırlığında zırh ve bir sürü silah taşıyorken bir askerin yorulması o kadar da uzun sürmüyor!). Liderler de önemli; liderin etki çapındaki birlikler daha cesur savaşıyor, daha inatçı savunma yapıyorlar ve daha hızlı toparlanıyorlar.

Senaryo editörü hem çok güçlü hem de kullanması gülünç bir şekilde kolay. Hastings'de Harold'a 100 fazla okçu vererek İngiliz tarihini değiştirmek ister misiniz? (Tanrım, onları kullanmış olabilirdi!) Deneyin ve ne olduğunu görün. Veya hayal gücünüz deli gibi koştursun ve Drakula'nın şövalyelerine karşı bir sürü Vikingi mezara yollasın. O periyodda kullanılmış, savaş düzenine girebilen birimler listesinde, silahlanmış köylülerden turnuva dereceli full aksesuar şövalyelere kadar her türlü savaş birimi var. Incredible, "Zeyna: Savaşçı Prenses" hayranları için nefis olasılıklar getiren, Amazonları bile oyuna dahil etmiş. Ayrıca, Robin Hood liderliğinde Saxon Gerillalarının gaddar Normanlara karşı verdiği son direniş de, hoş bir fantazi senaryo olarak yer almış (çok eğlenceli!).


Editörle Zeyna tarzı Amazon birlikleri yaratabilirsiniz. Bu bayanlar hakkında kötü sözler söylemeseniz iyi olur. Yoksa sizi bir anda alaşağı edebilirler.

Medieval şu ana kadar çıkmış Incredible oyunlarındaki en yüksek üretim değerlerine sahip: Harika animasyonlu askerler, mükemmel ses efektleri ve basit fakat zarif toprak haritaları.

Tarihsel olarak doğru senaryoları oynasanız veya olmuş olması imkansız garip senaryolar kursanız bile bu oyunu çok seveceksiniz. Oynaması çabuk, kolay ve aradığınız bütün kemik kıran aksiyonla tıka basa dolu.

Alamo hediye dükkanında olmadığınız sürece Incredible gerçekten çok ucuz, fakat perakende satış yapan dükkanlarda firmanın ürünlerini bulamayabilirsiniz. Sadece web sitesini bir ziyaret edin ve siparişinizi verin, hazır oradayken oyunun ücretsiz savaş demosunu yükleyin. Eğer bu ihmal edilmiş devrin savaşı hakkında birazcık şüpheliyseniz bile muhtemelen takılıp kalacaksınız.

Çeviren: *Serpil Ulutürk*

PC GAMER SON KARAR

90%

ARTILAR: Gerçekçi üretim değerleri; heyecanlı senaryolar; kan gövdeyi götüren bir dolu aksiyon.

EKSİLER: Editör bazen okçuları dizerken ok vermeyi unutuyor.

SONUÇ: İhmal edilmiş fakat harika bir tarih periyodunun çok renkli simulasyonu.

Redjack: Revenge of the Brethren

Türü:	Adventure
Üretici:	Cyberflix
Yayıncı:	THQ Inc., (818) 225-5167 *www.thq.com*

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 100; 16MB RAM; DirectX uyumlu ses ve ekran kartı; Mouse	8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 200; 32MB RAM

Multi-player: Yok

Cyberfix iyi bir adventure oyunu yapmaya hiç olmadığı kadar yaklaşmışken, bir sürü mouse oyunu saçmalıklarıyla amacından uzaklaşıyor.

Redjack'i oynamaya başladığımda beklentilerim o kadar da büyük değildi. Herşeyden önce berbat *Dust: A Tale of the Wired West* ve *Titanic'*ten (her ne kadar son zamanlarda, aynı isimdeki alakasız hit film sayesinde satışları yükseldiyse de, en iyi deyişle vasat bir adventure) sorumlu olan firma tarafından üretildi. Hala, *Redjack*'in eski versiyonlarına baktığımdan, oyun bana bayağı iyi olabilecek gibi gözüktü.

Bu yüzden bu oyunu sevmek istedim. Açıkçası sevdim de. Ve *Redjack*'in, korsanın intikamı hikayesi açılmaya başladıkça ve ilk birkaç bulmacayı çözdükçe, gerçekten ısınmaya başlamıştım. Sonra büyük tökezletici engellerden oluşan öldürücü gruplardan ilkiyle karşılaştım.

Redjack bütünüyle cazibeden yoksun değil. Kesinlikle başka bir ruhsuz *Myst* taklidine benzemiyor: Sıkıcı çölleşmiş manzaralarda ve ara sıra koşarak geçilen tümüyle kendi içine kapalı, karo kaydırma bulmacaları araştırmıyorsunuz. İnsanlarla gerçekten karşılaşıyor ve onlarla konuşuyorsunuz; ve tuhaf nesneler toplayıp onları genel olarak oyun kuruluşunun ve hikaye akışının içeriğinde anlamı olan bulmacalarda nasıl kullanacağınızı çözüyorsunuz. Bunlardan dolayı bugünümüzün PC oyun pazarında, eski moda adventure oyunları içinde nadir ürünlerden bir tanesi.



Real-time kılıç dövüşleri gerçekten eğlenceli olabilir. Oyundaki diğer aksiyon sahneleriyse tam bir baş belası.



Genç Nick Dove, ölümünün intikamını almak zorunda olduğu, korsan Redjack'in görüntüsüyle karşılaşır. Oyundaki karakterler iyi gözüküyor.

Teknolojik açıdan şaşırtıcı değil ama *Dust ve Titanic* karşısında büyük bir ilerleme. Bu ikisini yaratmak için kullanılan DreamForge motoru 5.0 versiyonuna yükseltildi ve sonuç: öncüllerine hiç benzemeyen bir oyun. Konuştuğunuz karakterler motorize mankenler gibi gözükmüyor veya hareket etmiyorlar ve *Zork: Nemesis* ve *Of Light and Darkness* 'taki gibi panoramik görüntülerin değiştirilmesi, yukarı-aşağı bakmanıza ya da yüzünüzü 360 derecelik alanda her yöne çevirmenize imkan veriyor. Bazı mekanlar çok hoş yapılmış. Tam olarak realistik değiller, ama kendi derinlikleri ve canlılıkları var. Disney'in "Pirates of the Caribbean"ındaki gibi bir eğlence parkı atraksiyonunda sahnelerin arkasında serbestçe etrafı gezmemize izin verilmiş gibi biraz; bu bir gerçek hayat çizgi filmi ama gezmek için eğlenceli bir mekan.

Belki de aksiyona aç oyuncular için oyunu daha çekici yapmak gayretiyle hazırlanan, zaman zaman ortaya çıkıveren, *Redjack*'in biraz arcade tarzı küçük oyunlarıyla ilk kez karşılaştığınızda sorunlar başlıyor. Gerçek zamanlı kılıç dövüşleri eğlenceli ve eğer vurma ve savuşturma yeteneğiniz yeterince gelişmemişse, çevrenizde sık sık size yardımı olabilecek kullanışlı şeyler buluyorsunuz (Düşmanın üzerine devirmek için ağır nesneler, kalkan olarak kullanılabilinecek objeler, vb.). Ne yazık ki diğer uğraştırıcı oyunlar çok, çok zor. Kötü nöbetçilerle girdiğiniz eski tüfek çarpışmaları hayal kırıklığına uğratan bir egzersiz: Beşinci ya da altıncı denemenizde, artık nöbetçilerin ne zaman ve nereden fırlayacaklarını bilirken, hala mouse kontrollü hareket arayüzüyle mücadele etmek zorunda kalıyorsunuz. Ya çok hızlı bakış açısını değiştiriyor ve tam nişan alamıyorsunuz ya da çok yavaş değiştiriyor ve siz nişan alana kadar kötü adamlardan biri sizi haklayıveriyor. Bu bölümü geçtiğinizde (başka yolu yok), Rogaine'e ulaşıyorsunuz. Ve burasını lavlar üzerinden sekerek aşmanız gerekiyor ki bu çok daha can sıkıcı. Ve bu ikisi sadece başlangıç.

Aksiyon bölümlerinin oyunun diğer zayıflıklarını örtmek için zorlaştırılmış olmaları mümkün. *Redjack*'in bulmaca bölümlerinin çoğu çok kolay. Ve eğer sıradan bir oyuncunun tekrar tekrar oynaması gereken aksiyon kısımları geleneksel adventure bölümlerini parçalamamış olsaydı, oyun hayal kırıklığı yaratacak kadar kısa olurdu. Ama bizi çıldırtan tüm mouse cebelleşmeleri ile Redjack, bir düşkırıklığından daha da kötü; açıkça sinir bozucu. Bunun zevkli olduğu fikri kimin?

Çeviren: *Güven Çatak*

PC GAMER — SON KARAR

58%

ARTILAR: Gerçek adventure oyunu elemanları; iyi kurgulanmış mekanlar; güzel grafikler.

EKSİLER: Bulmacalar çok kolay; aksiyon sahneleri çok zor.

SONUÇ: Zayıf tasarlanmış arcade bölümleri konulmasaydı, *Redjack* yeterli bir adventure olabilirdi.

Addiction Pinball

Türü: Arcade

Üretici: Team 17

Yayıncı: MicroProse, (510) 864 4550
www.microprose.com

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 75; 16MB RAM	Pentium 166; Ses kartı gerekli

Multi-player: Yok

Bu, ambalajı çok güzel gözüken bir oyun olabilir ama tilt fanatikleri daha iyi ve daha fazla masa isteğiyle bırakılacaklar.

Gümüştop aksiyonuna gelince, PC oyuncuları pek çok kaliteli isimlerin yükünü taşımamışlardır. Sıkı tilt hayranları korkunç *Star Trek Pinball*'dan sonra artık Empire'ın fazlasıyla gerçekçi olan *Timeshock*'u kadar iyi bir oyun alabilecekler mi diye merak ediyorlardı. Şimdi MicroProse bu çekişmeye *Addiction Pinball* ile giriyor. Kaliteli bir motoru olan ve birçok vaatlerde bulunan bir oyun ama iş PC'de tilt oynamaya gelince Timeshock hala kral olarak kalacak gibi gözüküyor.

Addiction Pinball iki masayla geliyor: Yarışa dayalı bir masa olan World Rally Fever ve Team 17'nin inanılmaz derecede popüler aksiyon oyununa dayanan Worms. İki masa da sahip oldukları birçok animasyonlu rampalar, tuzaklar ve delice yanıp sönen ışıklarıyla olağanüstü görünüyorlar.

Worms aralarında en eğlenceli olanı. Ve beklediğiniz bütün sevimli şiddeti ve yok etmeyi sunuyor. Oyuncunun belli bir zaman içinde parlak ustaca atışlar yapmak zorunda olduğu 'Defuse Dynamite' ve atışınızın hızına ve kuvvetine bağlı olarak size puan veren 'Uzi Spinner' gibi on tane mücadele masaya yayılmış durumda. Birçok özelliğine rağmen, Worms çok büyük hareketli yerleşimiyle oldukça zor. Hareketin tam ortasında toplarınızın pozisyonunu kaybetmeniz çok kolay.

Rally Fever görünüşte biraz daha kolay. Ancak, bu masa rampalarla ve top kapanlarıyla gerçekten aşırı bir şekilde doldurulmuş ve hemen hemen her atışınız geri dönüşlü rampalarda son buluyor. Tekrar tekrar ustaca atışlar yapmanız sizin 'vites değiştirmenize' olanak tanıyor ve burada drag racing ve half-pipe gibi birçok mini oyun var.

Top hareketleri ve çarpmaları mükemmel gözükse bile, hiçbir masa yeteri kadar hızlı hareket etmiyor. Oyunun hızını "options" menüsünden ayarlayabilirsiniz, ama en yüksek zorluk seviyesinde bile oyun hala yavaş. Bu yeni başlayan oyuncular için oyunu kolaylaştırırken, sıkı tilt hastaları çok büyük bir şekilde hayal kırıklığına uğrayacaklar.

Addiction Pinball'ın olumlu tarafı, diğer başka tilt oyunlarına göre daha çarpıcı bir şekilde ambalajlanmış olması. Bu güzel resimlenmiş masaların yanısıra bir saat değerinde CD audio kullanan interaktif müzikleri dinleyebilirsiniz (oyuna başlamadan CD'nin sesini kısın çünkü müzik ses efektlerini bir güzel bastırıyor). Her ustaca atışınızda, ekranın en üstünde simule edilmiş bir LED penceresinden resimlenmiş mini videolar gösteriliyor. Bazen mini bir oyunu flipper düğmeleriyle oynuyorsunuz. Worms'un "Escape the Yeti"sinde sanki yarın yokmuş gibi herşeyi yok etmeniz gerekiyor; Rally Fever'daki dükkan ise farklı bonuslar seçmenize izin veriyor.

Ayrıca birçok bakış açısı seçeneğine sahipsiniz. *Addiction Pinball* size, monitörünüzün yanına hafifçe vurmak zorunda kalacağınız yandan bakışları da içeren altı perspektif sunuyor. Ne yazık ki yeterince asıl oynanış opsiyonları yok.

"World Rally Fever" birkaç ilginç hedefe ağırlık veriyor...ve rampalar ve rampalar ve rampalar. Bu masada pekçok mini oyun var.



"Worms" masası, isim hakkından bekleyebileceğiniz gibi büyük miktarlarda şiddet ve aptallık içererek, Team 17'in yeni ufuklar açan aksiyon oyununa dayanıyor.

Başlarken üç topla sınırlısınız ve iki oyuncunun sırayla oynayabileceği bir mod yok. Oyunun manueli aynı zamanda, en iyi skorlarınızı bir MicroProse server'a yükleyen bir high-score aracından söz ediyor. Fakat bu araç garip bir şekilde oyunda eksik (söylendiğine göre bir patch geliyormuş).

Addiction Pinball birkaç kısa oyundan sonra parlaklığını kaybetmesine rağmen, esas suç modern tiltte. Bugünlerde tasarımcılar multimedya ve çılgın robot masaların sahte ve donuk parlaklığına o kadar kapılmış durumdalar ki, sık sık oyunlarla bağlantılarını koparıyorlar. 1960'ların masalarından herhangi birini, bugünün üstün güçlü makinalarına tercih ederim.

Üzülerek söylemek gerekirse *Addiction Pinball*, sadeleştirilmiş bir oynanış ve *Timeshock* gibi oyunlardaki büsbütün eğlenceden daha çok kendi üretim değerleri ve sevimliliğiyle ilgileniyor. Öte yandan Team 17'in elinde son derece kaliteli bir tilt motoru var ve sadece gelecekte göstereceği çabalarla gelişebilir. Özellikle de devamı için gerçekten kaliteli bazı masaların lisans hakkını alırsa. Umutla bekliyoruz.

Çeviren: *Güven Çatak*

PC GAMER SON KARAR

65%

ARTILAR: Parlak grafikler;mükemmel top fiziği, iyi müzik.

EKSİLER: Masalar biraz yavaş; oyun opsiyonlarının azlığı; sadece iki masa.

SONUÇ: Güzel bir girişim, ama bütün zamanların en kral tilt oyunu *Timeshock*'un yerini alamaz.

Beast Wars: Transformers

Türü:	Aksiyon
Üretici:	Sony Computer Entertainment Europe
Yayıncı:	Hasbro Interactive, (617) 746-2903 www.hasbro.com

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 100; 16MB RAM	Pentium 166; Direct3D kart; Desteklenen ses kartlarından biri

Multi-player:	Modem: 28.8, IPX: 4 kişi , TCP/IP, Maksimum 4 oyuncu Ücretsiz Internet Servisi: www.hasbro.com

Şu ünlü "kılık değiştiren robotlar" ateş saçan silahlarıyla PC'yi vuruyorlar ama gerçekten iyi bir ayara ihtiyaçları var.

G.I. Joe'nun kompleks sosyo-politik bakış açısını *Transformers*'ın oldukça bıktırıcı kargaşasına tercih ederken, her zaman bu değişim geçiren, nüktedan robotlar hakkında esnek bir görüşüm olmuştur. Temeli *Beast Wars*' a (*Transformers* destanının bilgisayar animasyonlu versiyonu) dayanan bir oyundan ne beklemem gerektiğinden emin değildim, ama klasik transformasyon mekanizmalarıyla yanılamayacağınızı zannediyordum. Maalesef *Beast Wars* (iç çekiş!), sadece başka bir sıkıcı, lisansı sonradan gelişigüzel alınmış bir PlayStation oyunu.

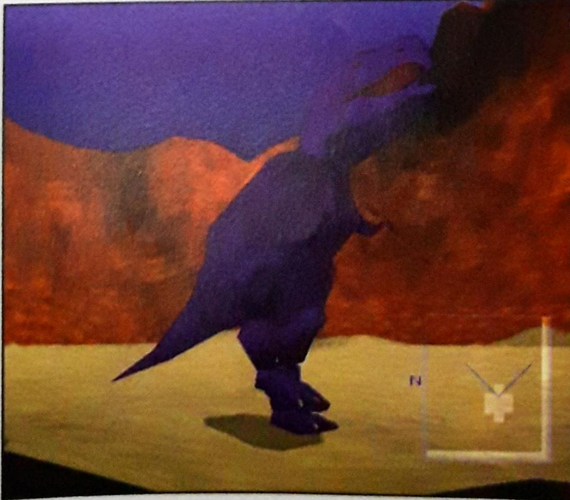
Beast Wars, Cumartesi sabahı çizgi dizisinin konusuna dayanarak, Energon adlı mineralden yana oldukça zengin olan yabancı bir gezegene düşen Maximallar ve Predaconlar arasındaki yeni savaşları takip ediyor. Energon güçlü bir madde ve bu maddenin fazlası mekanik arızaya sebep oluyor. Bu yüzden, hasar görmemek için biyolojik organizmalara dönüşme yeteneğine ihtiyaçları var. Yeni çevrelerine rağmen Maximaller ve Predaconlerin, etkisiz ve önemsiz savaşlarında birbirlerine saldırmaya devam ettiklerini söylemeye gerek yok.

Beast Wars aynı Tomb Raider serisi gibi standart bir omuz üstü aksiyonu. Fakat bulmacalardan çok kuru patlamalar vurgulanmış. Favori Transformer'ınızı seçtikten sonra, bir sürü kötü robot size saldırırken, kentsel ve volkanik manzaralar arasında ağır ağır yürüyorsunuz. Hedefleme *Tomb Raider*'daki gibi otomatik fakat kolayca karıştırılabilir. Birden fazla düşmanı hedefleyince, bütün kötü robotları bakış açısı içinde tutmaya çalıştığı için kamera çılgın gibi değişmeye başlıyor. Seri ateş etmek zor ve bu mekanizmaların çevik sıçramaları başaracaklarını bekleyen herkes düş kırıklığına uğrayacak.

Doğal olarak, *Beast Wars* size dönüşüm geçirme yeteneğini veriyor. Robot modunda ateş gücüyle yüklenmişken, 'Beast Mode'da oynamak bir Marty Stauffer videosunda sakat bir tavşanı oynamaya benziyor. Bu modun tek avantajı yanlış bir adım-ve-düşerek öl bölümlerinde size yardımı olacak artırılmış hız. Tüm oyunu sadece bir robot olarak oynayacağınızı düşünmeye başlamadan önce, aşırı Enegron tüketiminin, ateş etmek için sınırlı zamanınızın kaldığı anlamına gelmesi konusunda sizi önceden uyarıyoruz. Enegronunuz sıfıra düşerse dönüşüm geçirmek zorunda kalıyorsunuz. Büyük bir olasılıkla zamanınızın çoğunu sersem gibi ortalıkta koşarak, lazer ateşinden kaçarak ve Enegronunuzun dolmasını bekleyerek geçiriyorsunuz; sonra da düşmanlarınızı gerçekten öldürerek. Unutmayın ki ileri-geri dönüşüm geçirme zaman alıyor ve düşman saldırıları karşısında sizi zayıf bırakıyor.



İşte Maximallerin kahramanı Optimus Primal. *Transformers* filminde Orson Welles tarafından öldürülmesine rağmen, bu oyunda daha fazlası için geri dönüyor.



Megatron'un canavar formunun tehditkar gözüktüğünün inanılmasına rağmen benim bütün gördüğüm kocaman, kucaklanası, mor bir dinazor. O zaman haydi, ateş güvenliği hakkında bir şarkı söyleyelim.

Fakat en can sıkıcı olan da *Beast Wars*, çocukluklarından silkelenmeye hazır olana kadar, ufaklıkları CGI renderlı görsel şekerlemelerle kandırarak isim yapan TV dizisine hiç benzemiyor. Geometrik kubbe patlamaları ve şok dalgaları harika gözükürken, geriye kalan *Beast Wars* grafikleri ortalamanın altında. Bir Voodoo2 kartla bile yeryüzüne belli bir uzaklıktan bakıldığı zaman garip gözüküyor ve poligonların biçimi bozuluyor. Daha açıkça gözüken bir şey de, Transformers canavar formlarının olması gerektiği kadar tehditkar olmaması. Optimus Prime *Tomb Raider* 'daki maymunlardan birine benziyor ve Megatron'un Dinazor Barney'e olan anlaşılmaz benzerliği de birkaç kıkırdamaya sebep veriyor.

Sonuç olarak, *Beast Wars* vasat grafikleri ve saçma 'Energon' kaynak yönetimini birleştirerek zevksiz bir etki bırakıyor. *Transformers* hayranları, sakın kandırılmayın. Bu zayıf tuzağa paranızı harcamaktansa tercihinizi başka bir oyundan yana kullanın daha iyi.

Çeviren: *Güven Çatak*

PC GAMER SON KARAR

28%

ARTILAR: Favori *Transformer*'ınız olarak oynayabilirsiniz. Patlamalar etkileyici.

EKSİLER: Amaçsız oynanış; sinir bozucu ve gereksiz kaynak yönetimi.

SONUÇ: Aksiyon hayranları oyunu çok sıkıcı bulacak; *Transformer*'ı sevenler ise hayal kırıklığına uğrayacaklar.

Balık mısınız?

Balığa limon sıkılır, ama traş keyfine asla!
Traşa özel tek kolonya, Arko Traş Kolonyası'dır.



Traş keyfinize limon sıkmayın.

EVYAP

X-COM Interceptor

Türü:	Aksiyon
Üretici:	MicroProse
Yayıncı:	MicroProse, (510) 864-4550 *www.microprose.com*

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium133; 16MB RAM; 85MB hard-hisk alanı; Windows uyumlu seskartı; Mouse	8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 200; 32MB RAM; Direct3D uyumlu hızlandırıcı grafik kartı, 270MB hard-hisk alanı; Joystick, Throttle, Rudder

Multi-player: Seri/Null Modem; 28.8 Modem; IPX ile 2-8 kişi; TCP/IP; Maksimum oyuncu: 8 Ücretsiz İnternet Servisi: *www.zone.com*

MicroProse'un klasik serisi, 3D savaş simulasyonu olarak uzayın derinliklerine doğru yola çıkıyor ve daha önce hiç olmadığı bir şey haline geliyor: Sıkıcı.

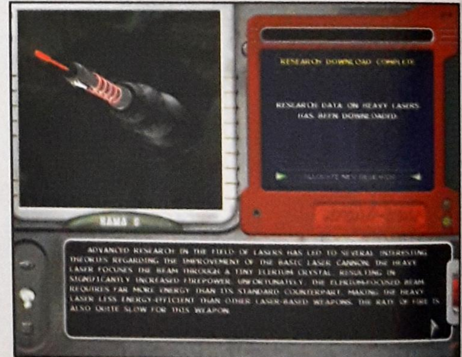
İlk kez oyunculara yaklaşıp, tepelerine çekici oynanışıyla vurduktan sonra, MicroProse'un kusursuz strateji oyunu *X-COM: UFO Defense* serileştirilmek için bas bas bağırmıştı. MicroProse bunu anlayacak kadar zekiydi ve zaten biri yeterli (*Teror from the Deep*) ve diğeriyse çok iyi (*Apocalypse*) iki devam oyunuyla eğlenceye katkıda bulundu. Seriyi 3D sahasına sokmak mantıklı bir gelecek adımdı ve bu amaçla MicroProse iki uçlu bir yaklaşım sergiliyor. Piyasaya çıkan ilk oyun *Interceptor* (uzay çarpışması) ve sıradakiyse *Alliance* (yer çarpışması). İkiliden birincisini oynamanın üzerine tüm söyliyebileceğim... umalım yerde uzayda olduklarından daha iyisini başarsınlar.

Bu *Interceptor* kötü bir oyun demek değil. Pek çok parçası tek başına güçlü. Ancak bunlar, saatlerce ya da günlerce sürekli oynamanın üzerinden birleşince, hissizleşmeye başlıyor. Bu gestalt teoreminin tersi: Bütün, bileşenlerden daha değersiz. Pek çok klasik *X-Com* elemanı (taktik çarpışma, araştırma ve üretim) ya kayıp ya da kırpılmış ve yetersiz. Düşman yaratıklara karşı sıraya dayalı taktik çarpışmanın yerine odak, galaktik yönetimin geniş mesafeleriyle parçalanmış hızla ilerleyen uzay çarpışmasına kaydırılmış (ya da diğer taraftan bakıldığında, aksiyonun dolup taşmasıyla strateji oyunu yıkılmış). Amaç fazlasıyla sabit: Stratejik öğeleri yönetin ve ardından kokpite zıplayıp yarattığınız dinamik görevlere katılarak savaşın. Pratikte her nasılsa amaçlar birlikte gitmiyor.



***Interceptor*'da farklı ırkların UFO'larının tümü temsil ediliyor ve çoğunun şık bir görüntüsü, keskin bir modellemesi var.**

Interceptor'un problemleri başlangıçta gözükmüyor ama zaman geçtikçe acı şekilde ortaya çıkıyor. Yeni bir görev oyununa başladığınızda, UFO'ların içine sızdığı bir galaksinin ortasına düşüyorsunuz. Değişik şirketler galaksideki gezegenlerin kontrolünü elinde tutuyor ve bu şirketler operasyon bütçenizi, yaratık baskınlarından korunma karşılığında sağlıyorlar. Bir şirketi koruyamadığınızda ödeme yapamıyıp sizi yeni malzemelerden mahrum bırakıyorlar.



Araçlarınız için her saniye yeni donanım araştırması yapmıyorsunuz ama şu süper bilim adamlarına ihtiyacı es geçerek dünyadan download ediyorsunuz.

X-COM operasyonları bir yıldız haritası boyunca yayılmış yörünge üslerinden yönetiliyor ve pek çok problemden ilkiyle burada karşılaşıyoruz. Sekiz üs limiti var ve birbirlerinden belli bir uzaklıkta yerleştirilmeliler. Bunun anlamı tüm galaksiyi koruyamayacağınız. Bu kısıtlandırmaların amacı, oyuncunun geniş üs yayılımıyla yaratıklar karşısında ezici hale gelip oyunu çok çabuk bitirmesini önlemek. Bu, farklı finans yönetim teknikleri ya da daha agresif bir düşman yapay zekası ile giderilebilecek (örneğin, bir dolu üs yapın ve büyük ölçekte bir yaratık saldırısını harekete geçirin) problem için yapay bir çözüm olmuş.



Şu yaratık görünümleriyle hemen ilgilenmezseniz kendinizi anında böyle bir üssü korurken bulacaksınız.

Üs yönetimi stratejik oyunun özü. Antrenmanlar, yerleşim, savunma için yeni modüller ekleyebilir; kaynakları, ekibi ve silah yüklemelerini yönetebilir; araştırmaları ele alabilirsiniz. Oyun aksiyona odaklandığından, mantıksal olarak, tüm bunlar diğer *X-COM* oyunlarına göre çok fazla basitleştirilmiş. Sadece pilot kiralayabiliyorsunuz; teknisyen ya da bilimadamı değil. İhtiyaçlarınızı üretemiyor, sipariş ediyorsunuz. Araştırmalarınızı yönetmiyor, dünyadan download ediyorsunuz. İşe yaramayan malzemeleriniz derhal dünyaya yollanıyor (nasıl olduğu açıklanmadan) ve onlardan özel bir iletişim dizgisi üzerinden download ettiğiniz araştırmaları alıyorsunuz. Bu yeni ekipman ve teknoloji el-



Yaratıkların etkililiğini değiştiren çeşitli zorluk seviyeleri var. Ama bir kere pilotlardan iyi bir ekip kurdunuz mu, en güçlüleri bile kısa sürede halledebilirsiniz.

de etmek için oldukça yavan bir yol, ancak oyunun parçası olarak yeterli ve oyunun kurgusuyla uyuşuyor. Problem yine de, pek çok iyi silahı oyunun ilk çeyreğinde verip sonrasına pek az seçenek bırakan, araştırma sırasının hatalı dizilmesi. Bunun dengesiz sonucu doğrudan oyunun özünü vuruyor: Aksiyon bölümleri.

Yaratık baskınlarına gemilerini yollayarak cevap veriyorsunuz. Gemileriniz düşmana saldırıya hazır olduğunda, kokpite atlayıp ateş etmeye başlamanız lazım. Salt 3D Shooter olarak *Interceptor*'un artıları ve eksileri var. Gemilelerin tuhaf geriden görünüşüyle akıllı ve detaylı UFO modelleri güçlü bileşenler ama genelde grafikler zayıf ve basmakalıp. Birkaç uzay istasyonu, farklı UFO'lar olmasına karşın ara animasyonlar ve derin uzay boşluğu, oyunu tatsız, ilgisiz bir duyguya terkediyor. Opsiyonel 3D hızlandırıcı grafikleri toparlıyıp birkaç etkileyici gölge ve ışık ekliyor ama bu, *Wing Commander: Prophercy* ya da *Descent: Freespace*'den uzak bir feryat.

Oyunun kokpit terminolojisinde geçtiği gibi "burada bir şey yok". Kontroller herhangi bir "space shooter"da gördüğümüz bilindik takım: silah değiştirme, enerji ve kalkan ayarları, artyakıcılar, sataşmalar ve hedefleme seçenekleri. Her ne kadar ölü yaratık çetelesi ve "Kafayı Sectoidlerle Bozdum" çıkartması gibi espirili rötuşlar içerse de, kokpit görüntüsü çok büyük ve pek ilgi çekici değil.

Kanatlardaki adamlarınıza bazı temel emirler verebiliyorsunuz ama zeki olanları zaten üstlerine düşeni fazlasıyla yapıyorlar. İyi bir ekip bir iki dakika içinde birkaç UFO temizleyip, size joystick'inize asılmak dışında pek az bir iş bırakıyor.

Asıl problem aksiyon gidişininin kendisinde değil, kolayca sıkıcı ve tekrarcı hale gelen dar görev parametrelerinde. Ana strateji haritanızda bir ikaz görününce, araştırmak için bir gemi filosu yolluyorsunuz. Eğer düşmanla rastlaşırsanız üç dört UFO'yla it dalaşına giriyorsunuz. Bu it dalaşlarının hepsi tamamen aynı ve çok sık oluyorlar, bunun anlamı düzinelerce minik, küçük ölçekli baskın. *Interceptor* bu çarpışmaları geçen bir seçenek için yalvarıyor, ama bu olamaz: Tüm bu "son çarpışma"ları savaşmalısınız.



Üslerinizin herbirinde taret ve araştırma modülleri gibi sonradan eklenecek çeşitli birimler için boş bölmeler var.



Ana harita yakınlaştırılabilir, kaydırılabilir ve sınırdaki dağınık yaratık noktacıklarına genel bakışı sağlar.

Daha güçlü silahlar edindikçe, bu küçük it dalaşları hedef tahtalarını parçalamaya dönüşüyor. Ve genelde görevin yüklenmesi savaşın kendisinden uzun sürüyor. Bu, kısmen sıkıştırılmış araştırma dizisinin, kısmen de çarpışmaların sonucunun otomatiğe bağlama seçeneğinin olmamasının hatası. Ama oyunun tüm görev yapısı da problemin önemli bir kısmı. Güçlü saldırı stratejisine rağmen, karşılaşılan çok az aksiyon tipi var: Yol kesmek, üssü savunmak, üsse saldırmak. Devridaim. Hepsi bu. Konvoyları ve UFO'ları gözlemek için bölgede devriye gezebilir ve düşman üslerini araştırabilirsiniz ama hemen hemen tüm çarpışma serileri aynı; sadece karşılaşılan gemilerin tipleri farklı. Bazen daha çok ya da daha iyi savaş gemileri oluyor ya da saldırılması veya korunması gereken büyük bir şey; ama hiçbiri karşılaşmaların esas benzerliğini ortadan kaldırmıyor.

Bu oyun bir kısır döngüye takılıp kalmış. Kendi değişen stratejik görev kısmı aksiyon kısmının felaketi oluyor ve bunun tersi de geçerli. *Interceptor*'un bir yönü diğerini etkisiz kılıyor. Bir strateji oyunu olarak diğer *X-COM* 'lar daha daha derin ve tatminkar. Bir 3D uzay savaş oyunu olarak, kolaylıkla piyasaya daha önce çıkmış Star Wars uzay savaş oyunları ya da *Wing Commander: Prophercy* ve *Descent: Freespace* tarafından gölgede bırakılabilir. *Interceptor* bir kerede bir sürü şey olmayı istiyor ve monotonluğun gelip yerleşmesinden önce, sadece kısa bir süre için bunu başarıyor.

Çeviren: *Tuğbek Ölek*

PC GAMER — SON KARAR

60%

ARTILAR: Güçlü strateji öğesi; oldukça iyi uzay çarpışmaları; güzel yaratık gemisi modelleri.

EKSİLER: Görev çeşitliliği yetersiz; it dalaşlarını atlama şansı yok.

SONUÇ: Stratejik sürükleyicilik diğer X-COM oyunlarındaki kadar yok ve uzay shooterlarının bir çoğu kadar etkileyici değil.

Descent: Freespace — The

Türü:	Aksiyon
Üretici:	Volition
Yayıncı:	Interplay, (800) 969-4263 *www.interplay.com*

Gerekenler	Önerilen
Win95; 8X CD-ROM sürücüsü; Direct3D uyumlu grafik hızlandırıcı kartlı P133 veya sadece P166; 32MB RAM; 210MB boş hard-disk alanı; Windows uyumlu ses kartı.	P200; 64MB RAM; 3Dfx Voodoo veya Voodoo2 bazlı grafik hızlandırıcı kart; 28.8 Modem; Joystick

Multi-player:	LAN (TCP/IP protokolü ile); TCP/IP; Maksimum oyuncu: 12

Volition'ın ilk çalışması, çekici grafikleri ve bir dolu özelliğiyle, kendini kabul ettirmiş uzay shooter'larını kaygılandıracak çok şey veriyor.

Son yıllarda Wing Commander Serileri ve Star Wars oyunlarının önemli istisnası dışında uzay savaş oyunları, az sayıda üreticinin uzayın karanlıklarını göze almasıyla, az miktarda bulunuyor. Şimdi bütün bunların değişmeye başladığı görülüyor. *Descent: Freespace*, etkileyici teknolojisi ve pek çok seçeneğiyle hakimiyeti kabul edilmiş klasiklerdeki it dalaşlarının ve bilim-kurgunun tüm heyecanını sunan büyük bir uzay destanı. Her şey yolunda giderse bu hayranlık yaratan uzay patlamalarının ilki olacak.

Descent'in yaratıcısı Parallax'tan aniden ayrılan Volition tarafından tasarlanan *Freespace*, fazlasıyla tanıdık ve şaşırtıcı derecede yeni bir şey üretmek için, *Wing Commander*'ın sinematik tarzı ve *X-Wing*'in İkinci Dünya Savaşı it dalaşı tarzı üzerine kuruldu. Hikaye ve akış tümüyle özgün değil ama yine de bu oyun yaratık yok etme eğlencesine yeni bir tat katıyor.

İsim *Descent*'ten alıntı olsa da *Freespace*'te önceki *Descent*'lerde bulunan tüneller ve ölümcül madeni robotlara benzer hiçbir şey yok. Bunun yerine oyun bilinmeyen yeni bir bölgeye yöneliyor ve oyuncuyu, sonuçta günü kurtarmaya çalışan tecrübesiz bir Terran pilotun uçuş giysisine büründürüyor.

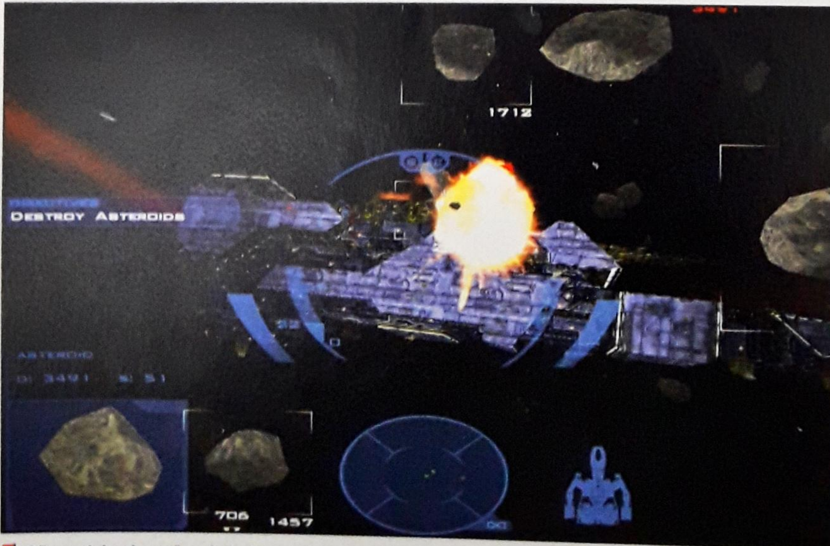
Oyun başladığında Terranlar, Shivan ırkıyla birlikte galaksinin subspace noktalarını (gemilerin uzayın farklı bölgelerine ışıktan daha hızlı hareket etmelerini sağlayan kapılar) kontrol etmek için amansız bir savaşa kilitleniyorlar. Çatışmanın ortalarında, Vasudans adındaki gizemli ve ölümcül bir ırk subspace noktalarından birinde belirir ve ardında ölüm ve yıkım bırakarak galaksi boyunca acımasızca ilerlemeye başlar. Sonuçta Terranlar ve Shivanlar bu yeni tehdite karşı birlikte mücadele etmek için farklılıklarını bir kenara bırakırlar. Birleşik güçlerine rağmen Vasudanlar onlardan daha güçlü gözükmektedir.



Düşman pilotlara verilen etkileyici yapay zeka, düşman gruplardaki her birime acı vermeden önce it dalaşı yeteneklerinizi bilemenizi gerektiriyor.

Özgün tek kişilik senaryo Shivanlara ve Vasudanlara karşı saldırı, savunma, keşif ve ilerleme görevlerinin seçimi yoluyla ortaya konuyor ama tasarımcılar, her bir görevi ilginç ve hatırda kalır yaparak, takdiri hak ediyor. Bazı görevler tekrar oynamak isteyeceğiniz kadar heyecan verici. İlk görevlerden birinde hasarlı bir kruvazöre, yörüngede dönen bir astroid kümesinin içine yerleştirilen bir atlama noktasına kadar, göz kulak olmanız gerekiyor. Ama sadece bir kaç önemsiz kaya yok, ilerlerken geminize (ve size) çarpma tehditi yaratan (yüzlerce olmasada) düzinelerce fırıl fırıl dönen toz kümesi var. Sonraki bir görevde, Vasudan'ın devasa gemisi Lucifer'in dev yapısı üzerinde, bir yandan geminin savunma taretlerinin laser ateşinden sakınırken, bombardıman ve savaş gemileriyle it dalaşı halinde uçacaksınız. Görev zorluğu biraz değişken olsa da (diğerleri bitirmek için mideniz bulanana kadar oynamayı gerektirirken bazıları korkunç basit), görev tasarımının becerikliliği senaryoyu bir kaç kere baştan oynamaya değer kılıyor.

Ama, zengin görünüşlü patlamalar ve ekranı inanılmaz detaylarla dolduran dev ana gemilerle, *Freespace*'in tadı tuzu grafikleri olmalı. Software ya da hardware modunda *Freespace*, rengarenk nebulalar, uzaklardan üzerinize doğru akan gezegenler, inanılmaz yıldız tarlası efektleri ve iri gemileriyle olağanüstü görüntüler sunuyor. Her ne kadar oyun Direct3D üzerinden en son 3D donanımlarını desteklese de, çoğu heyecanlandırıcı efekti hızlandırıcı olmadan sunan software render modu da şaşırtıcı güçte. Software'de çalıştırmak için biraz daha iyi bir alete ihtiyacınız olacak, ama bir 233 ya da üzeriyle de hoşça oynanabilir.



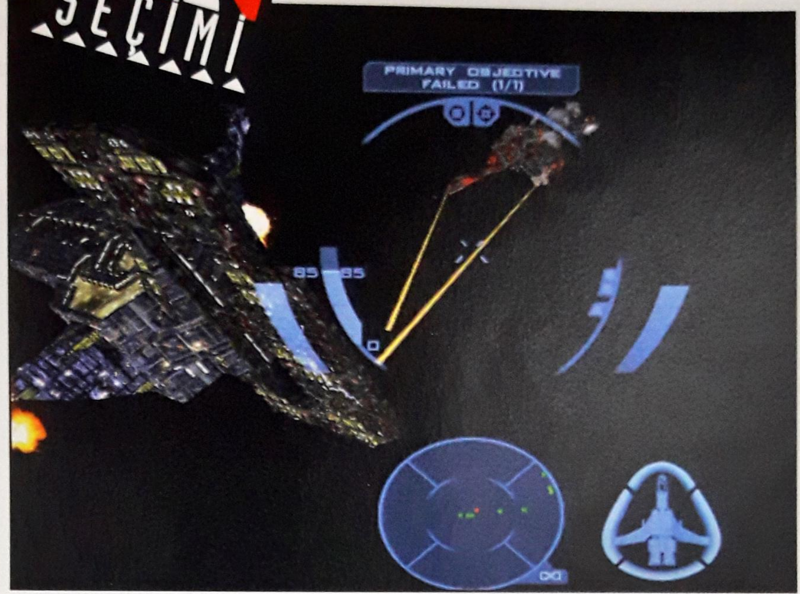
Ağzı açık bırakan görevde bu hasarlı kruvazör için, astroidler onu toza çevirmeden, bir yol temizlemeniz gerekiyor. Tek kişilik görevlerin çoğu ilginç ve hatırda kalıcı.

Great War



Kimileri uzay çarpışmalarındaki tahribatın büyüklüğünü sergilerken, bazı efektler hız duygusunu vurgulama işini görüyor (artyakıcıları ateşlemek yıldız tarlasını bulanıklaştıran keskin bir titreme hareketine sebep oluyor). Astroidler ya da büyük gemiler yok edildiğinde, parçalara ayrılıyorlar ve bu parçalar daha ufak parçalara ayrılarak patlamaya devam ediyorlar. *Freespace*'in it dalaşı ve basit fizik modeli hala Newton fiziğinden çok uzak olsa da, deneyimi biraz daha ikna edici kılan bir iki küçük ayrıntı var. Örneğin, bir gemi patlarken ona çok yaklaşırsanız oluşan şok dalgası geminizi sarsıyor ve daha da fazla yaklaşırsanız sistemleriniz hasar görebiliyor.

Görev içinde ilerledikçe kaynakların ve gemilerin yönetimi başarınızda rol oynuyor. Belirli bir göreve çıkmadan önce hangi gemiyle uçacağınıza ve hangi silahları kullanacağınıza karar verebiliyorsunuz. Ayrıca size eşlik eden kanat kuvvetlerinin ayarlarını da değiştirebiliyorsunuz. Yeni gemiler, teknolojiler ve silahlar çıktıkça sınırlı bir kaynakla idare etmek zorunda kalıyorsunuz, bu da komuta yükünüze ekleniyor. Onları hemen bitirdiniz mi, yoksa *gerçekten* zorda kaldığınız zamanlar için sakladınız mı?



Anahtar görevlerde, düşmanın öfke kusan yıkıcı ateş gücünün dost birimler üzerinde yarattığı yıkıma tanık olacaksınız. Dev Vasudan gemisi Lucifer, bu Terran uzay istasyonunu unufak ediyor.

Hangi silahı ya da hangi gemiyi seçerseniz seçin yine de Vasudanlar karşısında silahça ve sayıca az kalıyorsunuz, böylece hayatta kalabilmek için daha iyi bir it dalaşı becerisine ihtiyacınız oluyor. Eşitsizliklere karşı durabilmeniz için *Freespace*, sizi her görevde liderlik rolüne oturtuyor. Kanat güçlerinin kontrolü sağ tarafınızdaki adamınızı aşıp, savaştaki tüm dost gemileri kontrol etmenizi sağlıyor. Düzgün bir iletişim arabirimini kullanarak, bölgedeki tüm gemilere komutlar verebilir ya da saldırı, savunma, geri çekilme ve yeniden silahlanma gibi geniş bir komut seçeneğini yerine getirmesi için tek bir ekibi ya da belirli bir gemiyi seçebilirsiniz. Bazı görevlerde, iş zorlaşınca destek kuvvetlerini de çağırabiliyorsunuz.

Bazı oyunlar kanat kuvvetlerinin kontrolüne önem vermezken, tüm kanatları komuta ve kontrol edebilme yeteneği *Freespace*'de fırlatılıp atılmış bir tasarım öğesi değil. Yapay zeka gemilerini başarılı bir şekilde yönetebilmek görevin başarısındaki başlıca etmenlerden. Belirli görevler sırasında kaçan ana gemileri saldırıdan korumak için, her ne pahasına olursa olsun, kontrolünüzdeki her gemiyi sonuna kadar kullanmanız gerekiyor. Neyse ki, yoldaşlarınızın yapay zekası dehşet parlak olmasa da zalim ve merhametsiz. Bilgisayarın kontrol ettiği gemiler en büyük ve en iyi savunulan ana gemilere ya da yerleşimlere acımasızca saldırıyor ve cephaneleri bittiğinde yeniden silahlanıp şikayet etmeden çarpışmaya geri dönüyor. Yine de bazı zamanlarda bilgisayar pilotlarının etkililiği, oyuncudan kendi başına yapmış olmanın tatminini çalabiliyor. Oyunun final görevi sırasında, aslında, amaçları tek bir atış bile yapmadan tamamladım.

Bir kez tek kişilik oyun bittiğinde *Freespace*, oynadığınız oyunu aylarca oynamaya devam etmenizi sağlayacak iki seçeneğe sahip. Multi-play tek kişilik senaryodan görevleri ittifak ya da ihtilaf olarak, online veya LAN üzerindeki oyuncularla oynamanızı sağlıyor. Bayrağı yakala görevleri ve takım oyunları da imkan dahilinde, ancak eksik olan bir seçenek saf it dalaşı modu. Bu yazı yazılırken, LAN (TCP/IP üzerinden) oyunu kabul edilebilir derecedeydi, ancak Internet oyunu, zayıf gizlilik kontrolü ve az bir rahatsız edici bug'la biraz mızmızdı. Volition sorunlar üzerine bir kaç güncelleme çıkarttı, ancak sorunlar tamamiyle temizlenene kadar daha fazlasının gelebileceğini itiraf ediyor.

Multi-player'a ek olarak *Freespace* tek kişilik ya da multi-player oyunlarda kullanmak için oyuncunun kendi görevlerini sağlayan gelişmiş bir görev editörü de içeriyor. Bir dolu alelacele sıkıştırılmış editörden farklı olarak *Freespace* editörü, şaşırtıcı kullanım kolaylığında ancak, dileyebileceğiniz tüm senaryoları yaratabilecek kadar güçlü.

Ekleriyle ilgilenmeseniz bile, *Freespace*'in tek kişilik senaryonun inanılmaz high-tech parıltı ve ölümüne uzay çarpışmaları karışımı gerçekten kaçırılmayacak kadar güzel ve türün eski klasiklerden daha geniş olması gerektiğini kanıtlıyor. Herşey yolunda giderse, gelecek aylarda bekleyeceğimiz add-on diskleri ve devam oyunları olacak.

Çeviren: *Tuğbek Ölek*



Bu açılış sahnesinde olduğu gibi *Freespace*'in sinematikleri iyi hazırlanmış ve izlemesi zevkli, ama hikayeye kattığı gerçekten yapabileceğinin en iyisi değil.

PC GAMER — SON KARAR

91%

ARTILAR: Harika grafikler, rahat kontrol; sıkı görev editörü ve multi-player opsiyonları.

EKSİLER: Kısa tek kişilik senaryo; cılız hikaye; hafif mızmız Internet oyunu.

SONUÇ: *FreeSpace* birinci sınıf yapımıyla bilim-kurgu türü shoote'em up'lara yepyeni bir standart koyuyor.

MechCommander

Türü:	Strateji
Üretici:	FASA Interactive
Yayıncı:	MicroProse, (510) 864-4550 *www.microprose.com*

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 16MB RAM; 150MB hard disk alanı; DirectX 5.0 uyumlu ses kartı; Mouse	Pentium 233; 64MB RAM; 550MB hard disk alanı

Multi-player: Serial/null modem: Modem: 28.8; IPX: 2-6 oyuncu; TCP\IP: Var (Mplayer veya Internet Gaming Zone istiyor); Maksimum oyuncu: 6; Ücretsiz İnternet servisi: (Mplayer, Internet Gaming Zone istiyor)

BattleTech evreni PC'ye birkaç eksikle geliyor. Ama problemlerini gözardı edebilirseniz, bu Mech dolu bir eğlence.

Fasa Interactive 1984'de ilk BattleTech masaüstü oyununu yayınladığında, bir yığın sadık hayran bunu bir RPG savaş oyunundan, önemli bir endüstriye taşıdı. Fanatikler BattleTech romanları okuyabilir, bir BattleTech MUD, MUSH, MUSE ya da diğer online ortamlarına katılabilir, BattleTech VR Merkezlerini ziyaret edebilir (yapabilirlerse tabii, çoğu şu an kapalı), BattleTech kart oyunu oynayabilir *(Magic: The Gathering* yaratıcılarından, Wizards of the Coast), ve hatta BattleTech bibloları satın alabilirler. Ve tabii ki, bilgisayar oyunları da var; Activision'dan: *BattleTech: The Crescent Hawks' Inception, BattleTech: The Crescent Hawks' Revenge, Mech Warrior* ve *Mech Warrior 2* serileri.

Şimdi, BattleTech evreni, FASA ve MicroProse'un *MechCommander* adlı ve ciddi şekilde masa üstü oyunlarına benzeyen bir taktik/strateji oyununu yaratmak için ekipleşmesiyle, yeni bir döneme giriyor. Ama bu durum, fanatiklerinin BattleTech'e ateşli bağlılığının iki yanı keskin bir kılıç olduğunu da ortaya çıkarıyor. Masaüstü oyunun ve diğer BattleTech oyunlarının sıkı hayranları oyunun tasarımı yüzünden sinirden köpürürken, BattleTech evrenine aşina olmayan oyuncular bütün bu patırtının sebebini merak ediyor. *MechCommander*'ın bazı kusurları olduğu doğruysa da, oyun, hiçbir yerinde bazılarının büyüttüğü kadar bir felakete yaklaşmıyor. Ve eğer yeterince uzun süre onunla olursanız, aslında kendine rağmen başarıya ulaştığını göreceksiniz.

MechCommander'da olaylar dizisi, "Inner Sphere"in "Great Houses"unun, kendilerini yüzyıllardır bölünmüş tutan farklılıkları bir yana bırakma ve "Star League Defence Forces"ı kurma kararı çevresinde dönüyor. Star League'ün işteki ilk görevi, Smoke Jaguar Clan'ı tarafından işgal edilmiş gezegenlerin özgürlüklerinin sağlanması.

"First Davion Guards"da bir MechCommander olarak Port Author gezegenini kurtarmakla görevlendiriliyorsunuz. Bu, size Mechlerinizin tamamının tüm kontrolünü veren bir rol. "Battalion Command"dan Mechler, pilotlar, silahlar ve diğer parçaları edinmek size kalmış. Tepeden perspektifle gördüğünüz Mechlerinizden bir ekip kurduktan sonra, hareket ve saldırı için emirler veriyorsunuz.



Çarpışma sırasında Mechlerinizi hareketli tutmak aldıkları zararı azaltacak. Sizin yardımınız olmadan kendi başlarına hareket edebileceklerini düşünebilirsiniz ama bu genellikle mümkün değil.

Önceleri, BattleTech'e yeni gelenlerin başlarını döndürmek için yeterli olan hangi Mechleri konuşlandıracağıma, onları hangi silahlarla donatacağıma ve hangi pilotları kullanmamın yeterli olacağına karar vermem için sunulmuş tüm opsiyonlardan biraz boğul-



Buldukları her düşman yapısını yoketmeye alışık real-time strateji oyuncularının *Mech Commander*'da jetlerini sakinleştirmeleri gerekecek: bunun yerine çoğu binalar parçalar için ele geçirilmeli ya da hasarlı Mechlerinizi tamir etmeniz için kullanılmalı.



İşte size bir bulmaca: Nasıl oluyor da FedCom bir görevden önce, size bu tamamen detaylandırılmış topografik haritayı sağlayabiliyor ama gezegenin yüzeyine indikten sonra bunu kullanma hakkınız olmuyor?



Zoom-In görüntüsü *MechCommander*'ın harika çarpışma grafiklerinin ve canlandırmalarının tadını çıkarmanız için bir şans veriyor ama sınırlı görüş alanı taktiksel planlamayı zorlaştırıyor.

dum. Yine de birkaç kez bu sürece girince, gerçekten alışıyorsunuz. Hatta öyle ki, her kuruşunuzu en iyi şekilde değerlendirmek için kolayca 15-20 dakikanızı harcıyorsunuz. Çünkü Mechlerinizin ve yardımcı taşıtlarınızın toplam ağırlığı belirli bir tonaj limitini aşamıyor.

MechCommander, bu özelliğiyle sizi oyunun içine çekiyor. Çünkü pilotlar sürekli yeteneklerini geliştiriyorlar. En iyi adamlarınızı gereksizce ölmelerine izin vermiyorsunuz ve sonuçta bu adamlar için kaygılanmaya başlıyorsunuz. Çarpışmalar sırasında, her tür kullanışlı kaynağı ele geçirmeniz ve düşman Mechlerini yoketmek yerine etkisiz hale getirmeye çalışmanız gerekiyor ki onların parçalarını toplayıp kullanabilesiniz. Oyuna eklenen topçu desteği, algılayıcı roketler ve kamera parazitleri uzaktan yönetme çoşkusunun daha da artmasını sağlıyor.

Ancak, çarpışmalar sırasında deneyimi azaltan çeşitli can sıkıcı şeylerle karşılaşacaksınız. En büyük sorun ise, pilotlarınızın yaptığı işlerin başında durabilmenin neredeyse imkansız olması: kıymetli füzeleri ufak hedefler üzerinde harcıyor, çarpışma sırasında hareket etmeleri gerekirken kaya gibi yerlerinde durabiliyor, ya da hasarlı bir düşman Mech'ini etkisiz hale getirip parçalarını toplamak yerine tümüyle yokedebiliyorlar. Tabii daima peşlerinde gezip kontrollerini kendi elinize almak ta size kalmış (Bir düşman Mech'inin bacağına ya da kafasına nişan alarak etkisiz hale getirmenizi sağlayan opsiyonlar var. Ayrıca Mechlerinizi sürekli hareket ettirerek aldıkları hasarı azaltabilirsiniz). Ama bu, bazı görevlerin ne kadar kapsamlı olduğu, oyundaki herşeyin ne kadar hızlı geliştiği düşünüldüğünde, korkunç bir iş. Tabii ki, birimlerin hızını düşüren bir düzenleme çözüm olabilirdi. Ancak neredeyse pazardaki bütün real-time strateji oyunlarda standart olan bu özellik, tuhaf bir şekilde burada yok.

Bunlar çarpışmalarla ilgili en bariz hatalar; ama başkaları da var. Birimler, görevlerin başlangıcında gruplar halinde olmalarına karşın, gezegene ulaştıklarında bunları yeni gruplar haline getiremiyorsunuz: Eğer sadece dört Mech'e sahipsem, elbette bunları kuşatma amacıyla iki gruba bölebilmek isterim. İşte size bir açmaz daha: tüm bir alanın haritasını neden savaş başladıktan sonra da değil de sadece görevden önce görebilirsiniz? "Savaş sisi" ve oyun içi "save" eksikliği sağolsun. Çoğu oyuncu bir görevde ilk birkaç girişimini haritayı araştırıp düşmanların konumunu ve o yerin dağılımını keşfetmek için harcayacak. Ayrıca lineer görevlendirme zor bir görevde takılıp kalmanızı çok kolaylaştırıyor ve sizi daha ileri gidemez bir halde bırakıyor.



Mechlerinizin görüş çizgisinden ateş eden lazer ve oto-cannon gibi silahlardan aldığı hasarı en aza indirmek için duvarları ve binaları kullanın.

MechCommander Mplayer ve Internet Gaming Zone üzerinden bedava multi-player oynanma özelliğine sahip. Fakat multi-player tasarımında iki büyük sorun var. Birincisi, eğer pilot ya da Mech seçiminizi yaparken hata yapıp değiştirmeye kalkarsanız, sadece ödediğinizin yarısı kadar "Resource Points" geri alıyorsunuz. Çoğu oyuncu böyle bir handikap karşısında devam etmektense oyundan çıkacaktır. Diğeri ise, Mech gruplarını offline şekillendirme şansınızın olmaması. Bunun yerine oyuncular, Mechlerini özenle satın alıp düzenlerken herkes, can sıkıcı bir şekilde beklemek zorunda.

Ama açıkça itiraf ediyorum ki duvara çarpma hissi bırakan hüsran anından sonra, çarpışmalardaki sayısız probleme rağmen, *MechCommander*'dan hala zevk aldığımı farkettim. Yani *MechCommander*, sabırlıysanız çok zevkli bir oyun olabilir. Küçük oranda düzeltmelerle, piyasadaki en orjinal BattleTech oyunu haline gelme potansiyeline de sahip.

Çeviren: *Serpil Ulutürk*

PC GAMER — SON KARAR

79%

ARTILAR: Mech'lerin biçimleri ve seçenekleri sizi BattleTech dünyasına çekiyor; iyi grafikler.

EKSİLER: Zor savaş yönetimi; lineer görevlendirme; hız ve zorluk ayarı yok; oyun içi "save" yok.

SONUÇ: Kesinlikle kusurları var, ama burası yine de çok eğlenceli.

Game, Net & Match

Türü:	Spor
Üretici:	MediaGames
Yayıncı:	Blue Byte Software, (847) 995-9981 www.bluebyte.com

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X speed CD-ROM sürücüsü; Pentium 133; 16MB RAM; 72MB hard-disk alanı	8X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 32MB RAM; 224MB hard-disk alanı; Direct3D hızlandıcısı; Gamepad; Internet veya LAN erişimi

Multi-player: IPX; TCP/IP Internet (28.8K+) Blue Byte'ın serverı üzerinden; Maksimum oyuncu: Internet ile 2, daisy-chained gamepad'ler ile bir bilgisayarda 4 oyuncu;

Korttaki zayıf yapay zekası ve kolay oynanışıyla, bu aslında solo oyuncu için çok az veya hiç değeri olmayan bir online oyunu.

Multi-player özelliklerin daha ön plana çıkmasıyla, yazılım tasarımcılarının solo oyunları beklenen düzeyde tutmada gösterdikleri özeni unutacak olmaları, oyuncular arasında artan bir kaygı haline geliyor. Blue Byte Software'in yeni tenis oyunu *Game, Net & Match*, bu korkuların kahramanı olmak için güçlü bir aday.

Bu, tek kişilik oyunların endişelerini pek fazla dikkate almamış, multi-player bir oyun. Az zorlayan berbat yapay zekası yüzünden, tek kişilik rekabet modları korkunç derecede kolay. Ayrıca çok yazık. Çünkü tek kişilik oyunun oldukça yüksek bir potansiyeli vardı. Oyunda, oniki farklı karşılaşma yeri, dört farklı zemin (toprak, halı, beton, çimen), birçok farklı turnuva ve bir oyuncu yaratıp yeteneklerini yıl boyunca geliştirebileceğiniz bir sezon modu var. Hala, bütün bunlar, yarım akıllı bir bilgisayar oyuncusu yüzünden boşuna yapılmış. Daha ilk kez oynadığım ilk setin yarısında, kesinlikle kuş beyinli olan rakibimi kolaylıkla nasıl ezeceğimi anladım. Hem de mümküm olan en düşük yetenek puanlarımın olmasını hesaba katarak. Final maçına geldiğimde ise, en azından birazcık mücadele olacağını umuyordum. Ne yazık ki, turnuvanın en iyi oyuncusu bir oyun bile alamadan yenildi. Aslında, onun kazanmayı başardığı puan sayısını tek elimle bile sayabilirim.

Online özellikleri ise başka bir hikaye. Almanyadaki Blue Byte'ın serverını kullanarak, diğer oyuncularla buluşabilir ve listelerde bir numara olmak için çıkacağınız yolda çabalayabilirsiniz. Belli ki, eğer rakibiniz Avrupa'da ise, lag'ler (geri kalma süresi) eğlencenizde önemli bir rol oynayacak. Rakibiniz tarafından kaçırılmış gibi gözüken toplar, size tepki vermeniz için az bir zaman tanıyarak, büyülü bir şekilde uçarak geri gelecektir. Ayrıca aksiyon bazen ağır çekimde gözükebilecektir. Eğlenceye bizim kıyılarımızdan daha fazla kişi katılmaya başlayınca, bu durum problem olmaktan çıkacaktır. Testimizde Alman server'ına bağlandık ve çok az lag ve düzgün bir oyunla karşılaştık. Sizinle benzer yetenekte rakiplerle (hem yetenek hem de puan toplamlarında) karşılaşınca, *Game, Net & Match* oynamak için tam bir bomba. Online oyundaki başka bir güzel özellik ise, Blue Byte'ın çeşitli dallardaki liderlik sıralamalarını kaydetmesi. Bu şekilde, bir numaraya oynarken övünmeye de hak kazanabiliyorsunuz. Online oyunu hakkındaki birkaç şikayetten biri de sadece tekler maçlarıyla sınırlandırılmış olmanız. Ayrıca rekabet edecek en fazla dört katılımcıyı, aynı bilgisayardaki multi-player destekliyor.



Sandalyeler gibi bazı kort eşyaları kabul edilebilir. Ama arka plandaki görüntüler gerçekten gülünç ve genel görüntünün kalitesini düşürüyor.



İşte alışılmış bir görüntü. Bilgisayar oyuncusu servislerle ve volelerle başa çıkmak konusunda oldukça güçsüz. Tabii bu da oyunun tüm eğlencesini solo oynayanlar için alıp götürüyor.

Estetiğe gelince, oyun iyiler ve kötülerin bir karışımı. Kötüler berbat arka plan grafiklerinden ve sınırlı animasyonlardan oluşuyor. Sanki kartondan kesilip de, başka türlü yeterli olan 3D stadın üstüne yapıştırılmış gibi gözüken seyirciler ise en kötüsü. Oyuncular sayılar arasında yerlerine dönerken sanki kaskatı olmuş bir cesedin geçirdiği son evreler, ayaklarını sürüyerek kortta yürüyen zombiler gibi görünüyorlar. Belki de spikerlerin can sıkıcı ve tekrar eden yorumlarından dolayı kahırlarından ölmüşlerdir. Öte yandan oyun esnasında akıcı bir şekilde hareket eden oyuncuların iyi gözüktüğünü de hesaba katmak lazım. Seyircilerin sesleri bayağı gerçekçi ve korttaki her harekete uygun bir şekilde tepki gösteriyorlar.

Uygun koşullar altında, *Game, Net & Match* almaya değecek bir oyun. Kontrollere hakim olmak kolay ve eğer beraber veya online oynayabileceğiniz arkadaşlarınız varsa, bu deneyimden hoşnut kalacaksınız.Ama piyasadaki tenis oyunları kıtlığına rağmen Blue Byte, multi-player oyuncuları olduğu kadar solo oynayanları da memnun edecek bir oyun çıkarma fırsatını kaçırmış.

Çeviren: *Güven Çatak*

PC GAMER SON KARAR

65%

ARTILAR: Mükemmel online oynanışı; iyi vuruş kontrolu; Blue Byte'ın liderlik sıralaması.

EKSİLER: Ziller veya ıslıklar yok; bazı çirkin grafikler; daha zeki bir yapay zeka görmek için can atacaksınız.

SONUÇ: Oynamak eğlenceli ama unutmayın, sadece multi-player şeklinde.

1 KARTUŞ EKSTRA, 1 AYLIK TIRAŞ* BEDAVA!



* "Barem Research International" araştırma şirketinin Türkiye'de 1800 kişiyle bağımsız olarak gerçekleştirdiği tıraş olma alışkanlıkları araştırma sonuçlarına göre, tüketiciler bir Gillette SensorExcel kartuşla ortalama 12.2 kere tıraş olabiliyor. Aynı araştırma tüketicilerin haftada ortalama 2.7 kere tıraş olduklarını gösteriyor. Bu durumda bir Gillette SensorExcel kartuşla 32 gün tıraş olunabiliyor.

Gillette SensorExcel

Dominion: Storm Over GIFT 3

Türü:	Strateji
Üretici:	ION Storm
Yayıncı:	Eidos Interactive, (800) 617-8737 *www.eidosinteractive.com*

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 32MB RAM; 2MB Süper VGA ekran kartı; DirectX uyumlu ses kartı	Windows 95; Pentium 200; 4MB ekran kartı

Multi-player:	Serial/Null modem; Modem 14.4; IPX (2-8 oyuncu); TCP\IP (2-8 oyuncu) Ücretsiz İnternet servisi: *www.mplayer.com*

İyi seçilmiş birliklere ve zorlayan oynanabilirliğine rağmen *Dominion*, bu yorgun ve kalıplaşmış oyun türüne yeni hiçbir şey getirmiyor.

John Romero'nun ION Storm'u sayesinde, 7th Level'ın sorunlu oyunlar grubunun kalıntılarından kurtarılmasından sonra, *Dominion: Storm Over GIFT 3* piyasaya yeni ve umut vaadeden real-time strateji oyunlarından biri olarak sürüldü. Fakat sorunun acı gerçeği şu ki, *Dominion* bu kalabalık türe katılan vasat girişlerden sadece bir diğeri. Waypoints (rota sistemi), ayarlanabilen yapay zeka ve yüksek çözünürlüklü grafikler gibi bazı güzel özellikler getiriyor, ama halen türün değişmez kesinlikteki temellerine sadık: Bir haritada geziyorsun, kaynak topluyorsun, üs yapıyorsun ve savaşa giriyorsun. Oyun gerek single-player gerekse de multi-player opsiyonlarında iyi bir mücadele sergilerken sizi *StarCraft*'tın başından kaldıracak kadar yeni veya eğlenceli bir şey yok.

Dominion'un kurgusu doğrudan bir bilim-kurgu senaryosundan alınmış. Dünyadan gelen bir derin uzay araştırıcısı, GIFT sistemininin üçüncü gezegeni yakınlarında yörüngeye girmiş bir işaret ışığından kaynaklanan bir mesajla karşılaşır. Mesaj kontrolünü ele geçirene çok büyük miktarda güç sağlayacak bir Mesih'ten bahsetmektedir. Dört ayrı ırk olan Humans (insanlar), Mercs, Scorps ve Darken mesihin varlığından haberdarlardır ve anlaşmaların kopmasından sonra hepsi kontrolü sağlamak için entrikalar yaparak savaşa başlarlar.

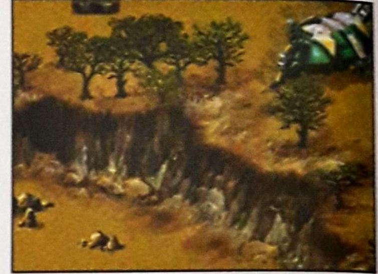
StarCraft'ta üç tane birbirinden açıkça farklı ırk olmasına rağmen, *Dominion*'daki dört ırk birbirlerinin hafifçe aynada değişmiş görüntüsünden başka hiçbir şey değil. Grafiklerin değişik olmasına ve çok küçük varyasyonlar içermesine rağmen (Darken'ın yavaş bir yapım süresi var, Humans'ın ortalama bir zırhı var, vs.), farklar o kadar küçük ki nerede olduklarını bile söylemek neredeyse imkansız. Aslında Darken'a karşı kullandığınız taktiklerin çoğu Merc'lerle savaşırken kullandıklarınızla aynı. *Starcraft*'ı oynamanın eğlenceli bir yanı da hangi ırka karşı oynuyorsanız ona göre taktik değiştirmenizdi. Burada bunlardan hiçbiri yok: Basitçe tanklarla savaşmak için birçok tank üret, askerlere karşı askerleri kullan. Bundan çok daha derine gitmiyor.

Birlik animasyonları akıcı fakat ortamlar tatsız; Dünya'ya çok benziyor, başka uzak bir gezegene değil. Bir parça hayal gücü, daha fazla içerikli çekici bir dünyanın yaratılmasında uzun bir yol katetmiş olabilirdi. Yeşil dünya bölümleri özellikle zayıf. Doğrudan *C&C: Red Alert*'ten alınmış olunabilir ve hiç kimse daha akıllı olamazdı. En ilginci de kırmızı bir şeyle dolu olan göller ve nehirlerin daha da ilginç bir peyzajla birleşerek oluşturduğu lava dünyaları. Fakat bunlar bile "farklı" gözükmesine rağmen, bu levellar grafik bakımından yarışıyor.



Bekçi kuleleri ve enerji duvarları iyi bir defans bariyeri oluşturuyor, fakat yok edilmeleri de çok zor. Bir füze kulesini yıkmak bayağı büyük bir kuvvet gerektiriyor.

Yapay zeka hayretlere düşerecek kadar iyi ve şaşırtıcı olacak kadar kötü arasında değişiyor. Bazen, aniden saldırıyorlar, savunma birimlerimi zayıflatıyorlar ve sonra da yok ediyorlar. Bazen de nasıl oluyorsa, üssüm ele geçirilmeyi beklemesine rağmen, defans çemberimi temizledikten sonra duruyorlar.



Çorak çöl haritaları savaşa iyi bir arka plan oluşturuyor, fakat pek farklı gözükmüyorlar. Bunlar benim bahçemdeki ağaçlara çok benziyorlar!

Yapay zeka, dost birlikler için de güvenilmez oluyordu. Birlikler sebepsiz yok edilip etrafa dağılınca, kesin saldırıların üstesinden gelmek de zor oluyor. Bazen yaklaşan bir düşmanın vurulmadan geçmesine izin veriyor bazen de tam bir öldürme kararlılığıyla savaşıyorlar. Bu durum oyunu biraz sinir bozucu yapıyor.

Benim en büyük şikayetim kaynakların yönetim şekli. *Dominion* şu ana kadar görülmüş en usandırıcı sistemlerden birini kullanıyor. İki kaynak toplanmalıdır. Bir tanesi Matter Wells'den çıkan yeşil enerji maddesi. Kollektörler veya biçerdöverler göndermektense basitçe kuyunun üzerine bir rafineri yapıyorsunuz ve olay bitiyor. İkinci ve daha usandırıcı olan kaynak ise kolonistleri içeriyor. Binalar, birlikler ve araçlar yapmak için görünmeyen işçileri barındıran koloniler inşa etmelisiniz. Bir kere yapılınca içindeki iyi kalpli insanlar sizin istediğiniz şeyi üretmek için çalışacaklar. Problem, her maddenin hem insan hem de enerji olarak ücretlenmesinden kaynaklanıyor ve gerçekten binaları uzun süre ayakta tutmak için nadiren yeterli sayıda insan bulunuyor.

Bu türün birçok oyununda görev (veya multi-player aksiyon) sırasında öyle bir noktaya gelinir ki varolan kaynaklar harcanan kaynaklardan daha fazladır ve bu da hoş bir artık yaratır. Burada değil. Ne kadar koloni kurulursa kurulsun, ben hiçbir zaman kontrolümde adam fazlası bulunduramadım. Kaynak yönetimi oyunun önemli bir parçasıy-

Dominion Çocukları

Dominion'daki dört ırk, birbirine çok benzemesine rağmen birkaç fark onları ayırdetmenize yardım edecek. Aşağıda her ırkın kuvvetli ve zayıf yönleri belirtilmiştir.

HUMAN



Kuvvetler — Gizli silah, iyi dengelenmiş savunma ve saldırı

Zayıflıklar — Ortalama zırh, ortalama yapım süresi

DARKEN



Kuvvetler — Mükemmel zırh ve savunma

Zayıflıklar — Yavaş yapım süresi, pahalı birlikler

SCORPS



Kuvvetler — Hızlı ve kısa yapım süresi, ucuz birlikler

Zayıflıklar — Zayıf zırh, güçsüz silahlar

MERCS



Kuvvetler — Widowmaker aracı, güçlü silahlar

Zayıflıklar — Pahalı birlikler, zayıf zırh



Daha fazla kar! Ekranın altı boyunca uzanan arayüzü kullanmak çok kolay. Binaları, insanları, araçları ve aksesuarları kendi kategorilerinde olmak üzere ayırıyor.

ken, eğer bir avuç birlik ve bina yapmak için mücadele etmek veya iş gücü yavaşça yeniden dolarken sabırla beklemek zorundaysanız bu oyundan edineceğiniz tecrübedeki bütün eğlence kayboluyor.

Olumlu olarak, *Dominion*'un arayüzünün kullanılması kolay ve sizin başka işlerle uğraşmanıza izin vererek kendi başına yola çıkıp haritayı araştıran keşif motorlarının harika özelliğinin yanısıra bayağı yeterli bir waypoint (rota) sistemi de sunuyor. *Dominion*'daki güç yönetimi sizi güç santrallerinin civarına yerleşmeye zorluyor (Son derece sinir bozucu olan sistem RTS oyunlarında sonsuza kadar yasaklanmalı) fakat küçük merkeze bağlı birliklerin yardımıyla üssünüz daha mobil olabiliyor. İyi bir menzilleri var ve en büyük yapıları çalıştırmak için yeterli güçleri transfer edebiliyorlar.

Diğer güzel bir özellik ise belirli haritalar üzerinde köprüler yapabilmek. Bütün benzer köprülerin yok edilebilmesi düşmanın hareketini kesmek için iyi bir stratejik manevra sağlıyor. Askerleriniz hazır olunca bir köprü yapıp diğer tarafa geçebilirsiniz. Çok önemli gibi gözükmeyebilir ama oyunun bütününün stratejisinde yer alarak çok yardımcı olabilir.

Oyunun en güzel özelliği ise hava birlikleri biçiminde ortaya çıkıyor. Üretmesi pahalı olmasına rağmen ciddi hasarlar verebiliyor ve düşman ateşinden kaçabilecek kadar hızlılar. Vurulması zor bir hedef halinde etrafta dolaşıyor, üsse geri dönüyor, yüklenip eğer düşman ilk seferinde yok edilmediyse hedefe tekrar uçuyorlar.

Günün sonunda, daha önce görmediğimiz yeni hiçbir şey yok. *Dominion*, RTS türüne hakaret etmemekle çok iyi bir iş yapmasına rağmen, acaba bizim gerçekten başka bir bilimkurgu esaslı real-time strateji oyununa ihtiyacımız var mıydı? Bir kere olsun şu iki cümleyle başlamayan bir RTS oyunu görmek istiyorum: "Yıl 2346 ve Dünya bir çöplük; birkaç geriye kalan kaynak için savaşmanız gerekecek"; veya, "Çok eski bir sinyal/mesaj/her neyse, ödül için savaşmak zorunda kalacak birkaç ırkı bir araya getiriyor."Biraz orijinalliğe ne dersiniz?



Bir human üssü kuruluyor ve bu çocuklar üssü geliştirmeye can atıyorlar!

Myth göstermiştir ki bir RTS oyunu sadece kaynak toplama ve üs kurmadan oluşmak zorunda değildir. İşte bu yüzden 1997 yılında En İyi RTS Oyunu ödülünü almıştır. Bu türün ihtiyacı olan şey orijinallik ve şimdi herhangi bir RTS oyunu hazırlayan üreticiler, eğer gerçekten bu gruba bazı şeyler ekleyecekse veya sadece dükkan raflarında önemli bir yer edinecekse, neyi görmeleri gerektiğini tekrar araştırmakla iyi bir iş yapmış olacaklardır. Bu türün *Dominion*'a ihtiyacı yok veya onun gibi herhangi başka bir saçmalığa. Şimdilik bu kadar, arkadaşlar!

Çeviren: *Güven Çatak*

PC GAMER — SON KARAR

55%

ARTILAR: Çoğu birlik iyi dizayn edilmiş ve net gözüküyor; iyi bir waypoint sistemi.

EKSİLER: Kaynak Yönetimi tam bir sorun; çevresel grafikler ortalamanın altında; yapay zeka sizi deli edecek.

SONUÇ: Bütün bunları daha önce de gördük. Ama eğer çaresizseniz *Dominion* temel düzeyi sağlıyor.

Forsaken

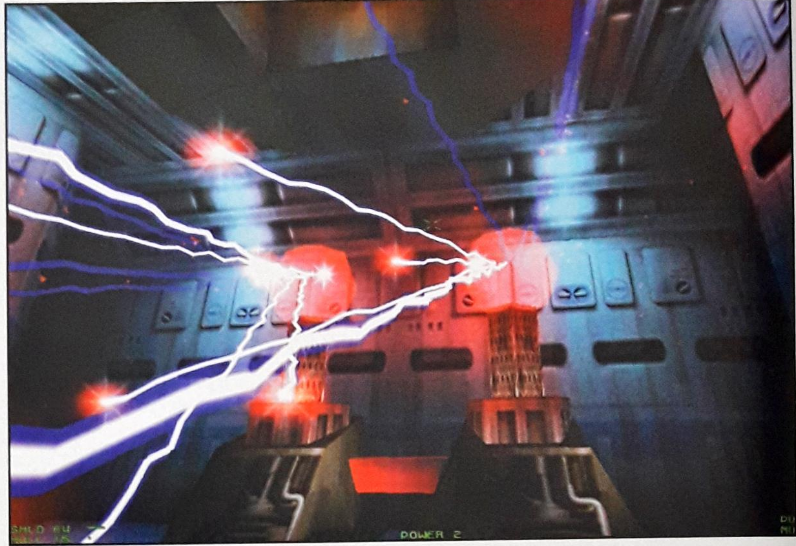
PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Türü:	Aksiyon
Üretici :	Probe Entertainment
Yayıncı:	Acclaim, (516) 759-7800 www.aklm.com

Gerekenler	Önerilen
Windows 95; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 133 (3D hızlandırıcı yoksa Pentium 166); 16MB RAM; DirectX 5.0-uyumlu ekran ve ses kartı	Pentium 200; 32MB RAM; Direct3D-uyumlu 3D hızlandırıcı

Multi-player: Serial/Null Modem; Modem (28.8); IPX; TCP/IP; Max. Oyuncu: 16 (IPX ya da TCP/IP)

İşte *Terracide*'in ulaşmaya çalıştığı ama başaramadığı, *Decent 3*'ün de kıstas alması gereken bir shooter.



Bu dev elektrotlar çok güzel, ölümcül olduklarını unutmak da kolay.

Gerçek bir oyun ruhundan yoksun *G-Police* ve *Terracide* gibi diğer gözbebeği isimlerin yarattığı hayal kırıklığının ardından, *Forsaken*'ı inceleme fikri tüylerimi diken diken etti. Haydi bununla yüzleşelim: 3D hızlandırıcılar genel eğilim haline geldikten sonra, müthiş ışık efektleri, inanılmaz dokular ve tonla parıltılı yeniliklerle dolu oyunlar, asıl işçiliğin içinden dehşet verici bir hızla sızmaya başladı. Ve pek çok açıdan sunabildikleri tek şey parlak ışıklar. Buna ek olarak Acclaim'in pazarlama stratejisi oyunun kendi gücünden çok çıplak ve ıslak bir kadın üzerine odaklandı. Tüm bunların karışımıysa tek bir şeyi tarif ediyor: Yüzeysellik.

Pekala, ne denli yanıldığıma bir bakalım. Şu an bu akıl almaz 3D-Shooter oyununa umutsuzca gömülmüş durumdayım. Bazen bir oyunun nasıl da uykusuzluğunuza ve yemek yememenize sebep olduğunu bilirsiniz.

Geri plan hikayesi katıksız bir aptallık (ve oyunun kutusunun niçin dövmeli çıplak bir kadınla süslendiğini açıklar hiç birşey yok) ama ilk spininizi attıktan sonra bu pek umrunuzda olmayacak. Oyunda "hover bike" ile donatılmış bir high-tech uzay çapulcusunu oynuyorsunuz. Ve göreviniz çoktandır lanetlenmiş bir dünyanın klostrofobik derinliklerinde altın külçeler aramak. Altını bulmayı umduğunuz federal rezervlerin yanı sıra, bu değerli metal için bir uzay istasyonu, bir nükleer santral, bir termik santral, bir hapishane gemisi ve altın bulunması mümkün olan diğer yerleri araştıracaksınız.



Tüm düşmanlarınız robot değil. Bu Flesh Morph, ama siz ona Bay Çirkin diyebilirsiniz.

3D menü arayüzü parlak ve güzel. Asıl oyunla gelen grafik zenginliğin belirtisi ve oyunun pek çok yanı için iyi bir özelleştirilebilirlik düzeyi sunuyor. Öncelikle kontrollerinizi ayarlamak isteyeceksiniz. Her kontrolü içinizden geldiği gibi çevirebilir ve yeniden planlayabilirsiniz. (Pek çok kontrol şemalarının ardından, alışıldık *Quake* mouse/klavye kombinasyonumun bir iki değişiklikle, benim için en iyisi olduğunu farkettim.)

Ardından önceden biçimlendirilmiş bir kaç "hoover bike"dan birini seçebilirsiniz. Her biri hız, kalkan, omurganın dayanıklılığı (kalkanın başarısız olması halinde azalıyor) ve diğer niteliklerde farklı seçenekler sunan kendi sürücüsüyle geliyor. Karakterler kendi başlarına oyuna etki etmiyorlar ama oyun içindeki bağrışmaları belirliyorlar. Bazıları ise gerçekten edepsiz. Eklenmiş hoş bir özellik size keyfinize göre bir motor kurma imkanı sunabilirdi ama böyle bir şansınız yok.



Patlamalar bu kadar seksi olunca, tüm gün bir şeyler patlatmak isteyeceksiniz!

Eğer iyi bir Direct3D kartınız varsa, motorunuza atlayıp sürmeye hazır olduğunuzda, kendinizi bazı ciddi grafik güzelliklere hazırlayın. Software modu gerçekten iyi işliyor ama bir hızlandırıcınız varsa ve sisteminiz 800x600'de saniyede en az 25 kare yayabiliyorsa, lüks ışıklandırma efektlerine ve bugüne kadar gördüğünüz boşa ümitlendiren dokulara tanık olacaksınız.

Descent oyuncuları anında güçlü bir deja vu hissine kapılacaklar. Motorunuz yerçekiminden etkilenmeden uçabilen bir araç, düşmanlarınızın çoğu robot, etrafınızı çeviren labirent benzeri tüneller ve silahlarınız diğer pek çok shooterlarda bulunan genel tüfek ve



Laser-beam çoğu kötü adamın işini kısa yoldan hallediyor.

roketatarlardan oldukça farklı. Kumanda seçtiğiniz motora bağlı olarak cevap veriyor. Çevrede bir kaç dakika dolaştıktan sonra tamamen doğal hissetmeye başlıyorsunuz. Otomatik düzeyleme seçeneği sizi sağ tarafta tutuyor ve bu sayede kaybolmamak kolaylaşıyor. Ama 360 derecelik dönüş özgürlüğü için kapatabilirsiniz.



Fotoğraf gibi doku detaylarına baksanıza.

Silah çeşitleriniz, temel ışın silahları, ikincil savaş başlıklı silahlar ve mayınlar olarak geliyor ve tümü dehşetli yıkım efektlerine sebep oluyor. Patlamalar parlak ve çok doğal görünüyor. Birincil silahlar en harika ışık efektlerini sunuyor; standart Pulsar, Suss-Gun benzeri yaylım silahlar, ateş topu kusan Pyrolite Rifle, çok harika bir lazer-topu ve benzeri formlarda geliyorlar. İkinciller, füze silahları; daha güçlü ama sayısız ateşe sahip değiller ve hemen öldürmek zorunda olduğunuzda kullanışlılar. Tek kişilik görevlerde değişik mayınları dizmeyi bir hayli yararsız buldum ama multi-player takiplerinde hızlı iş görebilirler.

Tek kişilik oyunda sinir eden birşey var ki yeni bir level'a başladığınızda bir önceki level'da edindiğiniz tüm silahları kaybediyorsunuz; ve standart başlangıç silahlarına dönüyorsunuz. Bunun gerisindeki mantığı anlayabilmiş değilim ancak can sıkıcı olduğu kesin.

Çoğu sıradan düşmanınız flier, tanklar, ve taretler. Bazen sayıları çok artıyor ama sorun değil, bu sadece daha fazla parlak patlamalar anlamına geliyor. Düşmanlarınızla ilgili en büyük sorun genelde arcade oyunlarındaki gibi dalgalar halinde gelmeleri; bir gurubu harcayın, daha fazlası ortaya çıkıveriyor. Kimi zaman bu sinir bozacak kadar adaletsiz de oluyor. Dar bir tünelde birden arkanızda beliriveriyorlar, ya da ilerinizde, hemen görüş alanınızın dışında.

Bu kesinlikle onları yapay zekalarından daha tehlikeli yapıyor. Yapay zeka sıradan bir shooter'dakinden biraz fazla, ama deha seviyesi de olmadığı kesin. Örneğin, düşman grupları dağılıp çevrenizi sarmak yerine küme halinde bekliyorlar, böylece yaylım ateşi açabilen silahlara kolay yem oluyorlar, ama bazen biri ayrılıp arkadaşlarıyla uğraşırken sizi pusuya düşürmek için saklanıyor.

Forsaken en yüksek notunu oynanabilirlikten alıyor; oyun tam olarak bağımlılık yaratıcı. Aksiyon hızlı ve azgın. Tek kişilik görevler kargaşayı düşürmeden oyunu ilginç kılacak kadar çeşitli. Birkaç tane bilmece var, ama hiç biri takılıp kalacağınız kadar zor değil. Haritalar fazladan birkaç geniş mekan daha içerebilirmiş; klostrofobik tüneller bir süre sonra sıkıcı olmaya başlıyor. Ayrıca tasarımcılar renkli fişekleri biraz abart-mışlar; pek çok günümüz oyununda bulunan bu hata, sık sık dokuların zenginliğini düşürüyor.

Bir kaç küçük hataya rağmen, aksiyon böylesine başarılı olunca, hata bulamıyorsunuz. Ben kendimi daima bir level daha oynamak ister buldum; bir kaç dakika daha, bir kaç öldürme daha!

Multi-player *Forsaken* network oyunları tahtından *Quake II*'yi indiremiyor, ama bu oyun için bolca bir vakti kenara ayırmakta yarar var. Standart deathmatch, takım oyunu ve bayrağı yakala oyunlarının yanı sıra, bağımsız takımlar açısından zengin av oyunları da var. Bunlarda amaç bir altın külçesini bulup, parça parça olmadan, elden geldiğince uzun süre elde tutmak.

Descent hayranları, shooter hayranları ve aksiyon oyuncularının keyiflenmek için bir sebepleri daha var artık. *Forsaken* bağımlılık yaratan, süratle oynanan, kaçırılmaması gereken bir shoot-em-up. Gülemeyenlerse sadece *Descent 3* 'ün tasarımcıları; zirveye çıkmak için gerçekten daha çok uğraşmak ve duraklamak zorunda kalacaklar.

Çeviren: *Tuğbek Ölek*

HAVALI SÜRÜŞ

Anti-yerçekimi motorunuzu seçmek, oynamak istediğiniz bir karakter bulmaktan daha önemli. Motorlar farklı hızlar, ivmelenme, kalkan, omurga dayanıklılığı ve sürüş yeteneğine sahip. Burda seçebileceğiniz 16 tercihden sadece bir kaçı var:



Jo: Klişeleşmiş bir Gen-Xer karakteri Jo vahşi bir miskin. Motoru hızlı ve çevik, ama biraz kırılgan.



Sceptre: Bu deforme olmuş hulk'ın aracı benim favorim: büyük, yavaş ve güçlü.



Foetoid: Bu zarif yaratık, zayıf, çoğundan da yavaş bir araç kullanıyor. Ama sesi gerçekten harika.



Beard: *Easy Rider*'dan alınma Beard, standart bir motora biniyor ama motorun yan arabasında ölü bir herif var.



Cerebo: Yarı insan yarı makina yapısı, iyi bir sürat ve dayanıklılık dengesi doğuruyor.



Slick: Motoru özden yoksun, disco kaçığı kişiliğin tipik bir göstergesi. Çevik, ancak gövdesi zayıf.

PC GAMER — SON KARAR

89%

ARTILAR: Dehşet grafikler ve oynanabilirlik.
EKSİLER: Dar leveller; bazı adil olmayan düşman teknikleri; silahlar leveller boyu taşınamıyor.
SONUÇ: Bu bağımlılık yaratan ve güzel patlama festivali, tunell-shooter türünde yeni bir yaşama nefes veriyor.



PixelView

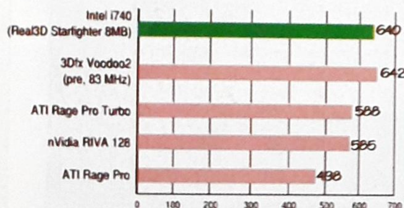
TOTAL MULTIMEDIA SOLUTION

Full 2XAGP support

ProGraphics
3D Ultra III

- Intel740 AGP chipset
- 8MB SDRAM
- Optimized Intel 440 LX M/Bs
- Integrated 24bit 203 MHz RAMDAC
- 3D Graphics Visual Enhancements
- Software DVD MPEG II
- 2D Graphics up to 1024X768 85Hz
- refresh rate
- Display data Channel: DDC 2B
- Windows 95, AGP VXD, WIN NT 4.0/5.0, WIN 98, DirectX5.0

3D Winbench 98





PixelView
All-in-Combo TV

- Power 3D
- 8MB High speed 2D graphics
- Motion Capture
- Smart TV
- FM radio
- MTS
- Teletekts
- Remote Master optional
- TV-out integrated
- S/W DVD MPEGII

Features	ati all-In-Wonder Pro	PixelView All-In-ComboTV
2D Graphics Acceleration	yes	yes
3d graphics acceleration	yes	yes
CHİPSET NAME	ATI RAGE PRO TURBO	INTEL740
AGP BUS	yes	yes
Memory size	4MB SGRAM	8MB SDRAM on board
dvd/mpeg CAPABILITY	yes	yes
MOTION CAPTURE	YES	YES
TV tuner	YES	YES
FM RADIO	NO	OPTIONAL
TV OUT DISPLAY	yes	OPTIONAL (Module)
MTS/TELeTEXT SOLUTION	optional	OPTİONAL
nicam solution	NO	OPTIONAL
rEMOTE MASTER	NO	OPTIONAL
Support win98	yes	YES

PixelView
3D AGP Combo TV

4 MB TURBO 3D+S/WMPEG+ZOOM+MOTION CAPTURE+VIDEO CONFERENCING READY+TV/FM TUNER+MTS STEREO SOUND+TELETEXT+REMOTE CONTROL

PixelView
Play TV

VIDEO CONFERENCING +CAPTURE+FM/TV TUNER+TELETEXT+CLOSED CAPTION+MTS/REMOTE CONTROL

PixelView
Meeting PAK *plus*

CAPTURE CARD+TV/FM TUNER+MICROPHONE+ CCD CAMERA+ VIDEO CONFERENCING S/W+ VIDEO MAIL S/W

PixelView
Meeting PAK *Lite*

CAPTURE CARD+MICROPHONE+ DIGITAL CAMERA+ VIDEO CONFERENCING S/W+ VIDEO MAIL S/W







HEAD OFFICE: Büyükdere Cad. Raşit Rıza Sok. No: 10/1 Mecidiyeköy/ İSTANBUL
Tel: (0212) 212 98 50 (10hat) Fax: (0212) 212 98 57 - 212 87 66
BAKIRKÖY STORE: Bakırköy Pasajı Halkçı Sok. No: 31/16 Bakırköy/İSTANBUL
Tel: (0212) 572 16 24 Fax: (0212) 543 89 57
http:www.multimedya.com e-mail: multimedya@türk.net ICQ:12372808

"Bütün zamanların en iyi oyunu, türünün en başarılı örneği". Hepsini boşverin. O her zaman vardı...

Donanım

Şu Voodoo2'yi sarımsaklasak da mı saklasak, sarımsaklamasak da mı saklasak? Donanımın'ın bu bölümünde cevaplamaya çalışacağımız sorulardan birisi bu. Hem 8MB hem de 12MB'lık versiyonları olan Voodoo2 chipset tabanlı 3D hızlandırıcılarla, yeni yeni üreticiler piyasaya giriyor. Her yer bu eski kara büyüyle dolup taşma noktasında.

Herşeye rağmen göründüğü kadar karmaşık değil. Canopus Pure 3D II dışında gördüğümüz tüm Voodoo2 kartlar 3Dfx'in referans tasarımının aynısı (özellikler ve performans olarak), neredeyse bir karttan diğerine hiç fark yok. Gerçekte bu benzerlikler yüzünden üreticiler yakında gittikçe büyüyen piyasa içinde kendilerine avantaj bulmakta zorlanacaklar. Bu halihazırda Diamond'ın parekende kanallarına verilen Monster 3D II kartların sayısını azaltan son hareketiyle de kanıtlandı. Diğer taraftan bunun oyuncular için anlamı, oldukça çekici: Daha fazla şirket neredeyse aynı ürünle rekabet ettikçe, fiyatlar daima düşecektir.

Fiyatların düşüşünün Voodoo2 ürünlerinin rekabetine dayalı olduğu doğru. Ancak fiyatlar yalnızca diğer ikinci kuşak kartlar piyasaya yayılana kadar düşecek. Ve ortalıkta daima yeni kartlar çıkaracak üreticiler olduğu sürece yeni 3D teknolojisi 3Dfx'in cüretkarlığı önünde boyun eğmek zorunda, daima fiyatları düşüren cesurca bir rekabet yaşanacak; sadece Voodoo2 'de değil, tüm rekabet içeren yeni 3D teknolojisinde.

Bu ayki sayımızda üç yeni Voodoo2 kart inceliyoruz. Diamond Monster 3D II piyasada bir süredir vardı ancak önceki 8MB'lık konfigürasyonuyla. Piyasadaki kartlar arasında seçim yapmaya geldiğimizde, birini diğerine tercih etmek için çok az sebep var: Fiyat, software paketi ve kimine göre tanınmış bir marka (son sebep düşünebileceğinizden daha önemli, çünkü orijinal Voodoo Graphics hızlandırıcısını alan pek çok kişi Voodoo2 kartlarını, kişisel görüşleri ile, aynı üreticiden almayı hedefliyor).

Söylediklerimizi, bu ay ve gelecek aylarda daha fazla ve daha yeni 3D grafik kartlarını incelediğimiz sürece aklınızda bulundurun.

İçindekiler

İlk İzlenimler

Digital Audio: *Ses kartları tarihe mi karışıyor?* 100
3Dfx Voodoo Banshee: *Eski Rush'tan da öte* . 101

İncelemeler

Metabyte Wicked 3D *kartı* 102
Diamond Stealth II G460 *kartı* 103
Guillemot Maxi Gamer 3D2 PCI *kartı* 105
Diamond Monster 3D II *kartı* 106
Turtle Beach Montego A3DXstream *kartı* 106
Panasonic PanaSync E110 *monitör* 107
Esprit Wipe Out! *CD tamir kiti* 108
Suncom SFX Plus *gamepad* 108

Teknik Sorular ve Cevaplar

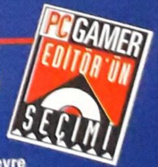
Tuğbek, teknik konularla ilgili tüm sorunlarınıza bu köşede çözümler önerecek 209



Donanım nasıl değerlendirildi?

Çoktandır en büyük teknolojinin bile oynamayı sevdiğiniz oyunu geliştiremediği sürece anlamsız olduğunu biliyorsunuz. Bizim incelemelerimiz pratik kullanım üzerine yoğunlaşıyor, ancak karşılaştırmak için bir rakam verilmesi gerektiğinde hardware çılgını kardeş yayın *boot* 'un geliştirdiği benchmark araçlarını kullanıyoruz. Özenli testlerimiz arasında ve bootMark'lar ile hangi aygıtların işe yaradığı ve hangilerinin fos çıktığını açıklayacağız.

PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri



Her ay Editör'ün Seçimi ödülleri için test ettiğimiz çevre birimleri, araçlar, hardware arasından en iyilerini onurlandıracağız. Yani ne zaman *PCG* Editör Seçimi logosunu bir hardware üzerinde görürseniz, onun en iyilerden biri olduğundan emin olabilirsiniz.

digital audio

■ Ses kartları tarihe mi karışıyor?

Son 18 ay içinde yeni bir bilgisayar aldıysanız, herhalde bilgisayarınızın arkasında daha önceki bilgisayarınızda bulunmayan iki küçük slotu fark etmişsinizdir. Bu ufaklıkların ismi USB (Universal Serial Bus) portu. Ve Windows 98 çoktandır beklenen USB desteği ile geldiğinden piyasa kendini, nihayet potansiyelini bu yeni veri yolu sayesinde kullanabilecek yeni aygıtlara hazırlıyor. Şimdi bu küçük portların tozunu alabilir ve oraya hiç beklenmedik birşey takabiliriz, hoparlörler.

En ilgi çekici teknolojilerden biri çok yakında USB portlarında ilk kez sahneye çıkıyor, ismi Digital Audio. Bu uzun süredir audio sektöründeki bir söylentiydi, ancak bir yıl gibi kısa bir süre önce bile hala bilgisayar kullanıcılarına "dijital iletim" sözünün ne ifade edeceği üzerine tartışmalar sürüyordu. Çalışma sisteminin tanımı her dijital sinyalin saflığını, dijital kaynaktan dijital hoparlörlere kadar, sinyal zincirinin tüm halkaları boyunca koruyacak bir ses işlemcisi olarak gelişti; bunların tümü de PC'nin dışında oluşuyor. Halihazırda birkaç üretici birden onlara USB portları üzerinden aktarılan işlenmemiş dijital ses bilgilerini işleyen hoparlör ve subwoofer konfigürasyonları yaratmaya çalışıyor. Bu yeni aygıtlarda dijital ses işlemcileri (DSP) ve dijitalden analoğa çeviriciler (DAC) subwoofer ünitelerinin kendisine yerleştiriliyor. Kısa süre öncesine kadar DSP'ler ve DAC'ler sadece ses kartlarında bulunuyordu (ya da anakartlardaki built-in ses kartlarında). Artık tüm ses bilgileri bilgisayar dışından yönlendirilecek ve hoparlörlerin kendilerince işlenecek ve anladığımız kadarıyla ses kartları işlevsiz kalacak.

Ama niçin ses aygıtlarını PC'nin kasasından hoparlörlere taşıyalım? Çiplerin nereye yerleştirildiği neyi değiştirir? Ana farklılık bir bilgisayarın içinin ses sinyalleri için hayal edilebilecek en kötü ortam olması. Ses kartınızın hoparlörler için ürettiği geleneksel analog sinyaller yüksek dozda EMI (elektromanyetik parazit) yüzünden kolaylıkla bozulabilir. Bu parazitler bilgisayarınızın içindeki muhafazasız her parça tarafından üretililir (CD-ROM, sürücü motorları, hard-disk motorları, soğutucu fanlar vb). Bir ses kartında dijitalden analoğa çevirim sinyal bilgisayar dışına çıkmadan gerçekleşir, böylece tüm bu sinyaller hoperlörlerinize ulaşmadan tüm bu parazitlerce etkilenir. Bu parazitler bazen kendini ses perdesindeki ani yükselip alçalmalarla belli eder, bunu hard diskiniz çalıştığında duyabilirsiniz. Aşırı durumlarda, PC hoparlörünüzden yerel radyo istasyonlarını bile duyabilirsiniz.

Audio sinyallerini hoparlörlere ulaşana kadar dijital formda tutup, onları duyabileceğimiz analog sinyallere PC'nizin kasasının gürültülü ortamı dışına çıktığı son aşamada çevirerek yapılan Dijital Audio çözümü, geleneksel ses kartı hoparlör düzeneğinden kaynaklanan hataların tümü olmasada, çoğunu yok eder. Gerçekten mükemmel ses isterseniz, bugünkü ses kartı teknolojisi açık ki işinizi görmeyecektir.



Yukarıdaki sıradan bir PC speaker sistemi olarak görünse de, aslında Altec Lansing'in ADA70 ismindeki ilk gerçek digital audio denemesi.

Dijital Audio'nun bir başka çok önemli yararı da Windows ortamında bulunan tüm ses ve volüm fonksiyonlarına uyumlu olması. Şu anki haliyle, Windows ortamıyla, PC hoparlör sistemi arasında ses düzeylerini aynı seviyede ayarlamak için tüm ses parametrelerini tek tek hem hoparlör donanımında, hem Windows software'inde ayarlamak gerekiyordu. Dijital audio ses sistemi, öte yandan, hoparlörler üzerindeki ayarlar üzerinden hem hoparlör hem Windows için geçerli, gelişmiş kullanıcı kontrolüne kolayca imkan veriyor. Bu, USB'nin, dijital ses hoparlörleriyle PC'niz arasında her iki yönde de iletişim yeteneğiyle mümkün oluyor.

Windows 95 ve plug-and-play donanımı PC'nizde çalışan tüm ses aygıtlarınızın çalışmasını zorlaştırabilen donanım uyuşmazlığını ortadan kaldırmak için uzun bir yol katetti. Ama ses cihazlarını hoparlörlerinize taşımak, USB dijital ses aygıtları IRQ ya da DMA kanal uyuşmazlığı tarafından engellenmediği için bunu tamamen ortadan kaldırabilir. Bir yararları da bilgisayarınızdaki PCI ve ISO slotlarına ait veri yollarını kullanmıyor olmaları.

Belki de geliştirilmekte olan pek çok ilk kuşak dijital hoparlör sisteminde beklenebilecek en büyük sorun, bunların yeni surround-audio standartlarının, Dolby Digital (eski adıyla AC3) gibi, yönetimi olacak. Oyunlarda daha da popüler olacağı tahmin edilen DVD-ROM'lar toz kaldırırken, Dolby Digital geri çevrimini pekçok yaklaşan dijital ses sisteminde göreceğimiz bir gerçek. Ama bu geri çevrim, donanım yerine yazılımda daha fazla uygulandığından, veri yolu üzerinden yollanan büyük miktarda bilginin denetlenmesi için güçlü CPU'lara gereksinim var.

Tüm yaygın PC'lerde DVD geri çevriminin zorluğu, ana işlemciye daha büyük bir zorluk yükleyen yazılım ile aşıldı. Sonuç

3Dfx Voodoo Banshee

Eski Rush'tan da öte

Artık söylenebilir: İşin içinde olan birçok kişinin öteden beri bildiği 3Dfx'in yeni chipset'i en sonunda resmi olarak açıklandı.

3Dfx Voodoo Banshee, kendisinden önceki 3Dfx Rush gibi 2D grafikleri 3D hızlandırıcı ile bütünleştiriyor, oyuncuların 3D desteği ve komple video çözümünü tek bir slot ile sağlamasına imkan veriyor. Ancak bu defa, 3D teknolojisini de yeni Voodoo2 çipiyle sağlıyor.

3D hızlandırıcı savaşlarını izleyen oyuncular hatırlayacaklardır. Voodoo Rush tabanlı kartlar uyuşmazlık sorunlarıyla baş belası oldular; Voodoo'yu destekleyen tüm oyunlar Rush'da çalışmadı. 3Dfx'e göre bu, chipsetin tümüyle kendilerince geliştirilmemesinden kaynaklandı. 3D motoru temelde Voodoo Graphics tarafından geliştirilmiş, ancak kartın 2D bölümü Allience Semiconductor ortaklığı ile geliştirilmişti. İki teknoloji bir araya getirildiğinde sonuç, beklenmedik bir performans kaybı ve uyuşmazlık sorunlarıydı. Bugüne dek, bir Voodoo Rush kartın Glide (3Dfx'in patentli standartı) kullanan bir oyunla çalışması hala ustalık ve dikkat gerektiren bir iş; ilk sürümlerinde Rush tabanlı kartlarda çalışmayan *Unreal* ve *Final Fantasy VII* gibi yeni oyunlarda kanıtlandığı gibi.

3Dfx'in söylediğine göre, Rush'tan çok şey öğrenildi ve kimsenin eski hataları tekrarlamaya niyeti yok. Voodoo Banshee performans ve uygunluktan emin olabilmek için tek elden geliştirildi. Chipset'in 3D kısmı zaten standart olan Voodoo2 ile çalışıyor; ikincil doku-kaplama ünitesinden yoksun olsa bile.

3Dfx Banshee'nin maximum piksel dolum-oranı'nı saniyede 100 milyon pixel'e yükseltti (Voodoo2'nin 90 milyonundan yüksek). Ama ikincil doku-kaplama ünitesinin eksikliği, *Quake* ve *Quake II* gibi bir çipin tek döngüsünde çift-dokulama desteği olan oyunlarda, Banshee'nin Voodoo2'den daha kötü kare-oranına sahip olması demek. Bu yeni chipset Voodoo2 ile kıyaslandığında dezavantaj getiriyor, ama şunu da belirtelim ki hemen hemen tüm ikinci kuşak 2D/3D kartlar bir kerede çoklu-dokulamadan yoksun.

Banshee'nin en ilgi çekici yanı 3D kaplama yeteneğinde değil 2D yeteneğinde yatıyor. 3Dfx, çipsetin 2D kısmının oyun piyasası için uygun olabilecek en gelişmiş çözümü sunduğunu söylüyor. En büyük bilgisayar üreticilerini (Dell, Compaq, Hewlett Packard gibi) bilgisayar sistemlerinde Banshee'yi kullanmaya ikna etme hedefi ile, 3Dfx neredeyse donanımdaki tüm tekil Windows GDI (graphical driver interface) özelliğini yerine getirmeye karar verdi. Böylece, bu fonksiyonları genelde software ile yerine getiren çoğu diğer tüketici-düzeyi 2D kartlar ile kontrast oluşturuyor. Böylece CPU'ya fazladan yük verip 2D grafik hızını düşürmüyor.

Zaman, Banshee'nin gelecekte piyasaya çıkacak diğer ikinci-kuşak 2D/3D kartlara karşı sergileyeceği performansı gösterecek. Birşey kesin, Voodoo Banshee, özellikle 3Dfx'in Glide standardı için özel yazılmış oyunların oynanabileceği tek yeni 2D/3D kart olacak. Ve Glide oyunlarca diğer çipsetlerin özel standartlarından daha iyi desteklendiğine göre, dert edilecek birşey yok gibi.

Meraklanmayın, ürün bitince çip, ardında yeşil bir duman bırakarak uçmayacak... En azından bize öyle söylediler.

olarak, oyun ya da tam özellikli DVD oynatıcı söz konusu olunca sadece Pentium II sınıfından CPU'su olan insanlar bu yeni teknolojiyi kullanabilecek. Her yeni teknolojideki gibi gelişim sancıları daima olacak. Ama zaman geçtikçe daha çok insan güçlenen işlemcileriyle daha yeni bilgisayarlar satın alacak ve bu sorunlar muhtemelen kaybolup gidecek. Böyle olmazsa, dijital ses aygıtı imalatçılarının, uygun gördükleri Dolby Digital ve DVD geri çevrim aygıtlarını eklemeleri olası.

Yani tüm bunlar şimdiki ses kartınızın modasının geçeceği anlamına mı geliyor? Büyük olasılıkla hayır, en azından hemen değil. Her gün Aureal'in A3D'si gibi fantastik ses geliştiricileri desteğiyle gelen yeni bir PCI ses kartı çıkarken, oyuncuların "ses sistemleri savaşı"nı kimin kazanacağını görmeden PCI ses kartlarını yükseltceklerinden şüphe duyuyoruz.

Metabyte Wicked 3D



Firma:	Metabyte *www.metabyte.com*
İthalatçı Firma:	Yok
Fiyatı:	269$ **(12MB'lik versiyonun ABD fiyatı)**

Wicked 3D Board Company'nin yeni bir bebeği oldu, ve sürpriz, bu bir Voodoo2.

İster inanın ister inanmayın, bu bir Voodoo2 tabanlı 3D hızlandırıcı üzerine inceleme. Ne düşündüğünüzü biliyoruz: "Olamaz! Bir Voodoo2 kart. Şu *PC Gamer* elemanları bunlardan birini nasıl ele geçirir?!"

Bu düşündüğünüz kadar zor değildi; özellikle de bu yazıyı yaz aylarında yazıyor olmamıza rağmen ve hangi taşı kaldırsak altından başka bir Voodoo2 kart çıkması göz önüne alındığında.

Bu kalabalık bir saha, emin olun, ama Wicked3D Board Company (Metabyte'ın yeni bölümü) yeni Voodoo2 kartıyla gerçekten ortama yenilikler getirmeyi başardı. Ürettiği kusursuz video kartı sürücüleriyle iyi bilinen Metabyte, gelecek kuşak 3D hızlandırıcılara, grafik kartlarının iç yapılarının olağanüstü bilgisini getiriyor.

Metabyte mühendislerinin önceden keşfettiği şeylerden biri; ışıklandırma ve aktarma (3D render sürecinde iki önemli adım) Windows 95'in DirectX 5'inde darboğaza neden oluyor. Kendi Işıklandırma ve Aktarım Motorunu yaratarak, Metabyte bu kapasitede DirectX kullanan herhangi bir oyunda performansın çok çok artırılabileceğini gösterdi. Metabyte'ın ne yazık ki gözden kaçırdığı ise şuydu: Çoğu oyun üreticisi bu eksikliğin farkındaydı ve bu problemi motorlarının tüm ışıklandırma ve transformasyonlarda DirectX 5'in kullanmamasını sağlayan kodlar yazarak çözdüler. Muhtemelen direkt oyunlar üzerinden çalışan gerçekçi D3D testimizin incelenen diğer Voodoo2 Wicked 3D'ye aynı değerler vermesinin sebebi buydu.

Eğer bu resim size tanıdık geliyorsa bunun basit bir nedeni var: diğerleri gibi Metabyte da 3Dfx'in referans tasarımını kullandı.

O halde neden Wicked 3D'yi diğer Voodoo2 kartlara tercih edeceksiniz? Muhtemel sebeplerden biri şu: sizin bu yazıyı okuduğunuz sıralarda, Metabyte "Re2Flex3D" ismini verdiği yeni bir eklentiye sahip sürücülerinin dağıtımına başlamış olacaktır. Metabyte'ın söylediğine göre yeni sürücüler Voodoo2'nin 800x600'lük maksimum çözünürlüğünü alt edecek ve pek çok Direct 3D oyununun 1000x672 yükseklikte çalışmasına imkan verecek; üstelik bunu iki kartı SLI modunda birleştirmeden başaracak. Daha da iyisi, sürücü ile gelen bir aracın desteklenen tüm oyunlarda çözünürlüğü dışarıdan ayarladığını söyleyelim. Böylece oyun üreticilerinin gelişmiş çözünürlüğün avantajlarını kullanmanızı sağlayan bir "patch"i yayınlaması için aylarca beklemenize gerek kalmayacak.

Biz baskıya girerken, gelişmiş sürücüler hala çıkmamıştı, bu yüzden Metabyte'ın söz verdiği işleri yapıp yapamayacağını bilmiyoruz. Ayrıca, piyasadaki hemen hemen tüm monitör gözlüklerin bu kart ile çalıştırılabilmesini sağladığı söylenen "Wicked Vision 3D" programını da test edemedik. Elbette, bu gerçek 3D grafiklerin hatırı sayılır bir fiyatı olacak, çünkü bu sistemde her göz için ayrı bir görüntü oluşturuluyor; bu özellik aktif hale getirildiğinde kare oranında bir düşüş farkedeceksiniz.

Sıra kartın yerleştirilmesine geldiğinde yüklemenin bir bebek teni kadar pürüzsüz gitmesi sürpriz olmadı. Elimize iki tane Wicked 3D kartı ulaştı ve biz ikisinin birlikte neler yapabildiğini görmek için, SLI modunda bağlanmış olarak, her iki kartı da yükledik. Test sonuçları önceden çok iyi bildiğimiz standart Voodoo2 kartlarla denk düştü, yani çok hızlı.

Spekülasyonlar hala sürüyor. Eğer gelişmiş sürücüler yayınlanır ve iyi çalışırsa, Voodoo2 çekişmesinde, etkileyici yeni özellikler getirecek. Bunların yokluğunda, Wicked 3D'yi tek başına öneremeyiz. Ama onlar olmadan da Wicked 3D, az çok cazip bir 12MB'lık Voodoo2 kart ve fiyatı düşünülürse iyi bir seçim.

bootMark'lar

BOOTMARK	SLI	TEK
X (DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 91.63fps 800x600: 89.86fps 1024x768: 69.91fps	640x480: 88.61fps 800x600: 80.11fps
Forsaken (DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 109.54fps 800x600: 107.82fps 1024x768: 80.50fps	640x480: 105.24fps 800x600: 58.41fps
Quake II (QUAKE II PERFORMANSI)	640x480: 62.6fps 800x600: 58.8fps 1024x768: 43.9fps	640x480: 56.2fps 800x600: 43.9fps

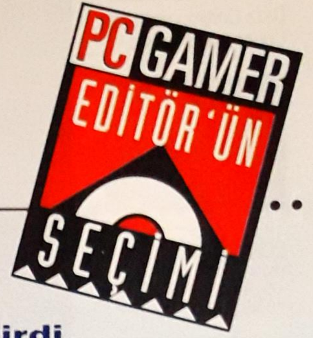
PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: İyi fiyat; gelmekte olan sürücü eklentileri bu kartın kalabalık içinden sıyrılmasını sağlayabilir.

EKSİLER: Baskıya girdiğimizde bu eklentiler hala gelişim aşamasındaydı, bu yüzden haklarında net bir yorum yapamayız.

SONUÇ: Hemen hemen tüm Voodoo2 kartlar gibi bu fiyat için çok iyi bir kart.

Stealth II G460



Üretici Firma: Diamond Multimedia
www.diamondmm.com

İthalatçı Firma: Karma Donanım

Fiyatı: $102 **(8MB'lik versiyon)**

Diamond İntel'in i740 çipini aldı ve onu dehşet driver teknolojisiyle birleştirdi.

Diamond Multimedia yıllardır, her yeni bir çip piyasaya çıktığında yeni bir grafik kartı üretti. Bazen zayıf teknolojiye rağmen (S3'ün VIRGE ailesi chipsetleri için geliştirilen erken Stealth modelleri gibi), kendi alanında zirvede kalmayı başardı.

Şirketin yön değiştirmedeki becerisi ve üretim hatlarını süratle ve sık sık yenileyebilmesi, belki de Diamond'ın her üreticinin her yeni çipine el atmaktaki ısrarından kaynaklanıyor. Üstelik Diamond bunu en düşük seviyeden profesyonel seviyeye kadar piyasanın tümüne hitabeden 3D hızlandırıcılar sunarken gerçekleştiriyor.

Örneğin Stealth serisi, genelde tek bir kartta hem 2D hem 3D çözümle arayan iyi oyuncuları hedeflemektedir. Son Stealth II, Vendition'ın V2220 chipseti üzerine kurulmuştu ve iyi bir fiyat performans oranı yakalamıştı ve piyasada iyi iş yapmıştı. Diamond, en yeni Stealth II G460'ı tanıtarak Stealth ismindeki başarısını sürdürmeye karar verdi. Peki Stealth II G460 ne kadar başarılı?

Diğer i740 tabanlı kartlara benzer olarak, G460 gerçek bir AGP 2X. Saniyede 512 milyon byte grafiği çatır çatır yiyen bant genişliğini mümkün kılan kart ayrıca side-band adressing ve pipelining özelliğine sahip.

Hata yapmayın, G460 Voodoo2 tabanlı kartlar gibi kısa sürede hızlı 3D çözümü ile yer alamayacak. i740'ın mimarisi en yüksek noktada ancak 1.1 milyon üçgen/saniye yeteneğinde ve gerçek performansı 425-500 bin polygon arasında değişiyor; o da tüm özellikleri açıldığında. Bu dolum oranı için de geçerli. G460 saniyede ancak 55 milyon pixel yeteneğine sahip. Bu değerlerle G460, orijinal bir Voodoo Graphics hızlandırıcısıyla aynı özelliklere sahip; ki bu da onun oldukça hızlı olduğunu göteriyor. Ancak bu kart, başarılı bir 2D/3D/AGP çözümünü tek başına ya da Voodoo2 ile birlikte kullanarak en hızlı çözümü arayan oyuncular için daha azını mümkün kılıyor.

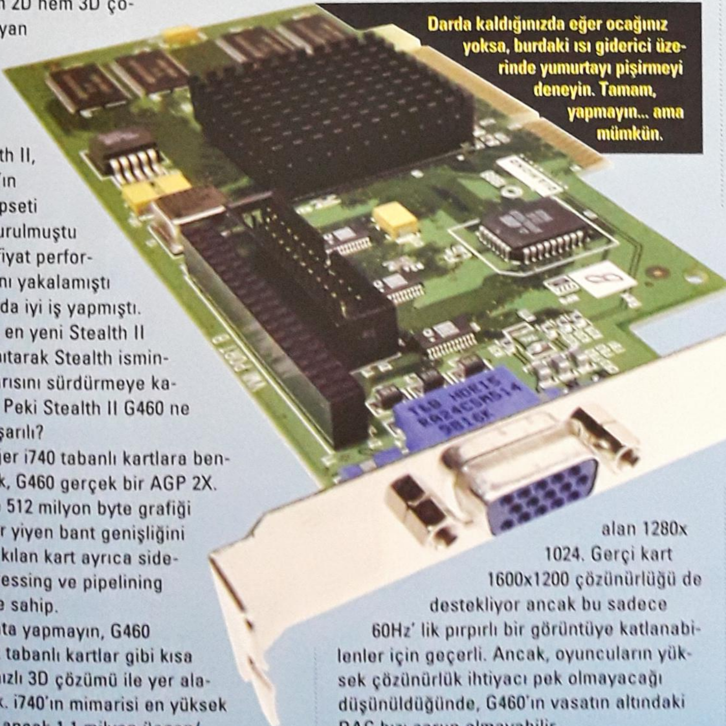
2D'nin kaygı verici noktası, G460'ın sadece bir 203Mhz DAC ile gelmesi; yani büyük monitörleri (19" ve 20" gibi) yüksek çözünürlükte, titreşimsiz isteyenlerin pek şansı yok. Bu yüzden sağlıklı olarak (yani en azından 75Hz tazeleme ile) izlenebilecek en büyük alan 1280x 1024. Gerçi kart 1600x1200 çözünürlüğü de destekliyor ancak bu sadece 60Hz' lik pırpırlı bir görüntüye katlanabilenler için geçerli. Ancak, oyuncuların yüksek çözünürlük ihtiyacı pek olmayacağı düşünüldüğünde, G460'ın vasatın altındaki DAC hızı sorun olmayabilir.

Diamond ürünlerinden daima beklendiği üzere kurulum sorunsuz gitti. Kartı 266Mhz Pentium II işlemcili test bilgisayarımızın AGP slotuna yerleştirdikten kısa süre sonra, benchmark işlemi için hazırdı. Değerler genelde Real 3D'nin Star Fighter'ı ile aynı idi. Ama bazı durumlarda Diamond'ın kartı *X* demomuzda olduğu gibi açıkça yüksek değerler verdi; 1024x768'de dört kare/saniye artış ve 800x600'de büyük bir yedi kare/saniye artış. Ama başka bir açıdan, *Forsaken* testinin tüm çözünürlüklerinde yavaş kaldı. Genelde çelişkilerin, iki kartın sürücüleri arasındaki ince farktan kaynaklandığı söylenebilir. Baskı zamanı geldiğinde hala resmi OpenGL sürücüsü bulunmadığından, *GLQuake* ve *QuakeII* test değerleri mevcut değildi; halbuki bu sürücüler kutu üzerinde yazan özellikler arasında idi.

Sonuçta, Diamond yeni Stealth II ürünü ile oyuncuları yine jüri yaptı. Geçen aylarda Real3D StarFighter'ın piyasadaki en iyi 2D/3D çözümü olarak görülüyordu ve hala G460'ın daha iyi olduğunu söyleyemiyoruz (StarFighter ile neredeyse aynı), ne var ki G460'ın 102 dolarlık fiyat etiketi onu bu yarışta açıkça öne geçiriyor.

bootMark'lar

BOOTMARK	Pentium II 266
X (DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 72.19fps 800x600: 64.97fps 1024x768: 48.12fps
Forsaken (DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 66.58fps 800x600: 49.16fps 1024x768: 28.36fps
Quake (OPENGL OYUN PERFORMANSI)	320x200: 58.2fps 640x480: 27.9fps
Duke Nukem 3D (DOS OYUN PERFORMANSI)	640x480: 57fps 800x600: 38fps
MDK Perftest (DIRECTX PERFORMANSI)	128



Darda kaldığınızda eğer ocağınız yoksa, burdaki ısı giderici üzerinde yumurtayı pişirmeyi deneyin. Tamam, yapmayın... ama mümkün.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Harika fiyat; iyi performans; iyi bir 2D/3D/AGP çözümü.

EKSİLER: AGP slot gerektiriyor; standart DAC hızının altında (ama bu sizin için problem olmayabilir.)

SONUÇ: Diamond G460 ile yine beceriyor. Mümkün olan en iyi 2D/3D çözümlerinden biri.

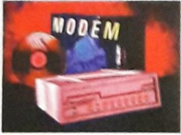
ELSA
Data Communications
Computer Graphics



ELSA ECOMO 20H97
High-End 20" Monitör
• Sony TRINITRON®
• 0,25 pitch • TCO'95



ELSA ECOMO 24H96
High-End 24" Monitör
• Sony TRINITRON®
• 0,26 pitch • TCO'95



ELSA MicroLink 33.6 TS
33.600 bps Harici Fax-Modem • Rockwell Chipset V.34, V.42 bis, MNP5 • Tele Sekreter



ELSA MicroLink 33.6 MC
33.600 bps PCMCIA Notebook Kartı
• V.34, V.42 bis, MNP5



ELSA QuickStep 1000
128.800 bps Dahili ISDN Fax-Modem
• Rockwell Chipset
• Tele Sekreter



ELSAvision
128.800 bps ISDN Video Konferans Sistemi
• SONY® Kamera
Kulaklık Mikrofon •
MPEG Decoder

The World of Elsa





ELSA GLoria-XL
3D Ekran Kartı • 3D*labs* GLINT MX + 3D*labs* GLINT Delta • 16 MB VRAM + 40 MB EDO RAM



ELSA GLoria Synergy
3D Ekran Kartı • 3D*labs* PERMEDIA 2
• 8 MB SGRAM • Video in, Video out



ELSA WINNER 2000/Office
3D Ekran Kartı • 3D*labs* PERMEDIA 2
• 8 MB/4 MB SGRAM • Video in, Video out



ELSA VICTORY Erazor
3D Ekran Kartı • SGS Thomson Riva 128
• 4MB SGRAM • Video in, Video out

ELSA News

☑ **Yeni ELSA High-End Mönitör Serisi:**
ELSA ECOMO Office (17" Diamondtron)
ELSA ECOMO 19H98 (19" Trinitron)
ELSA ECOMO 21H98 (21" Trinitron)

☑ **AutoCAD R14 artık 4 KAT daha HIZLI:**
ELSA özel sürücüsü
POWERdraft for R14

☑ **AutoCAD R14 için Realtime Render:**
ELSA özel sürücüsü
ELSAview 3D

☑ **3D Studio MAX 2 % 250 daha hızlı**
ELSA özel sürücüsü
ELSA MAXtreme

☑ **Video Capture'da 3-6 kat hızlanım**
ELSA özel sürücüsü
ELSA Codec

☑ **PCMCIA Modemde All-in-One Solution**
Analog+ISDN
ELSA MicroLink All

☑ **Yeni Garanti Süreleri**
Ekran Kartları **6 YIL**
Monitörler **3 YIL**
Modemler **6 YIL**

3D
OpenGL
Plug & Play
ALPHA GENERATION



www.tet.com.tr
ELSA Türkçe Web Sayfaları
• En yeni bilgiler ve sürücüler
• Her türlü teknik destek

TET

Abdülhakhamit Cad 15/19
80090 Taksim-İstanbul

Tel: 0212 256 35 32
Fax: 0212 254 77 81

Internet
http://www.tet.com.tr
http://www.elsa.com

E-Mail
elsa@tet.com.tr

ELSA
Data Communications
Computer Graphics

Maxi Gamer 3D2 PCI

Firma:	Guillemot International *www.guillemot.com*
İthalatçı Firma:	Yok
Fiyatı:	229$ (8MB'lık versiyonun ABD fiyatı)

Günden güne artan Voodoo2 kartlar karşısında Guillemot, bu kalabalık piyasada yarışmayı umabilir mi?

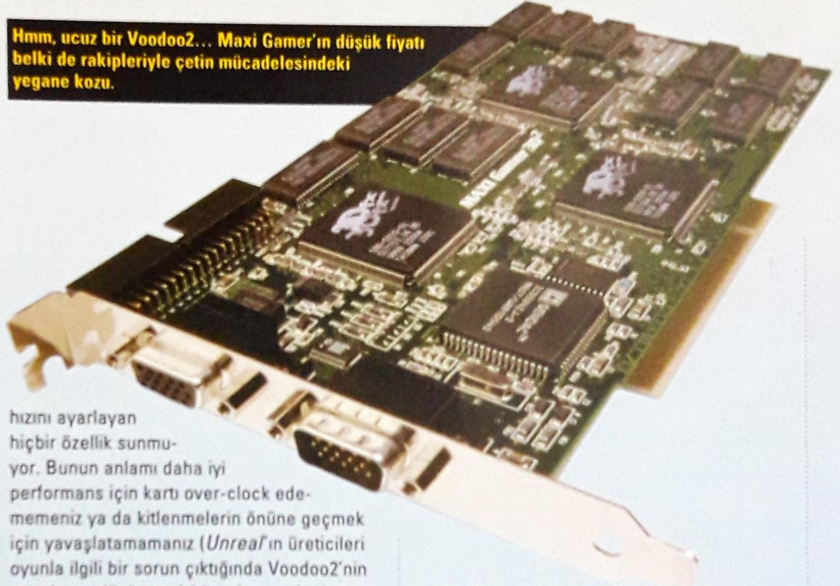
Guillemot International ismi her halde size pek tanıdık gelmemiştir; eğer İngiltere ya da diğer bir Batı Avrupa ülkesinden değilseniz. Guillemot 1985'den beri Avrupa'nın pek çok ülkesinde çok sayıda ses kartı sattı ve yaklaşık iki yıl önce Amerika piyasasına 3Dfx'in orjinal Voodoo Graphics chipseti tabanlı kartlarıyla girmeye karar verdi. Guillemot'un kartları ülkemizde pek bulunmuyor, bu yüzden çoğunuz bu firmayı duymamışsınızdır.

Kısa süre önce Guillemot hazırladığı iki ürün ile 3D piyasasına ağırlık verdi: biri Intel i740 tabanlı olan diğeri de şimdi inceleyeceğimiz Voodoo2 tabanlı kart.

Maxi Gamer 3D2, Voodoo2 chipsetli olup da Editörün Seçimi ödülü almayan tek kart olarak kötü bir üne sahip; görülüyor ki Guillemot'un içine daldığı kalabalık piyasa hakkında daha öğreneceği çok şey var.

Kartın kurulumu gördüğümüz diğer Voodoo2 kartlar kadar sorunsuz gitti. Maxi Gamer'ı, test makinamızın PCI slotlarından birine yerleştirdik, endüstri standardındaki bir ara kablo ile 2D kartımıza bağladık, monitörü taktık ve artık başlayabilirdik. Test makinamız açılır açılmaz bir "PCI Multimedia Video Device" tanıdı, ek olarak gelen CD'deki programı yükledikten sonra testimizi yapmaya hazırdık. Ve bu günlerde alışageldiğimiz üzere tüm sonuçlar yaklaşık olarak diğer Voodoo2 kartlara yakın çıktı. Bu sürpriz değildi ancak bazı hoş olmayan sürprizler bizi hala bekliyordu.

Hadware söz konusu olduğunda Maxi Gamer'ın hiçbir yanlış tarafı yok. Hatta fiyatına göre çok iyi bir kart. Çoğu diğer Voodoo2 kartlar gibi 3Dfx'in referans tasarımına çok yakın. Maxi Gamer'ın problemi software'inde yatıyor, özellikle de Windows 95'in Ekran Özellikleri ayarlarına ulaşılan arayüzde. İncelediğimiz diğer tüm Voodoo2 kartlar dan farklı olarak, Maxi Gamer kartın saat


Hmm, ucuz bir Voodoo2... Maxi Gamer'ın düşük fiyatı belki de rakipleriyle çetin mücadelesindeki yegane kozu.

hızını ayarlayan hiçbir özellik sunmuyor. Bunun anlamı daha iyi performans için kartı over-clock edememeniz ya da kitlenmelerin önüne geçmek için yavaşlatamamanız (*Unreal*'ın üreticileri oyunla ilgili bir sorun çıktığında Voodoo2'nin saat hızını düşürmenizi öneriyor ve bu kusur *Unreal* motoruyla üretilen yeni oyunlarda da sürebilir. Öyleyse bu Guillemot için sorun çıkarıcı bir öngörüşsüzlük).

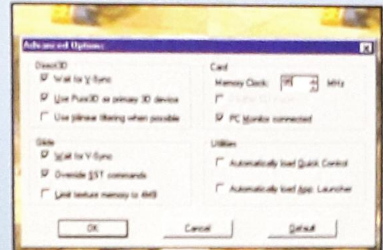
Guillemot diğer Voodoo2 kartlardaki gelişmiş ayarlar altında bulunan tüm organizasyonu, Glide ve Direct 3D için ayrı ayrı sekmeler hazırlamak yerine iksini birbirine karıştırarak, alt üst etmiş görünüyor. Çömez bir oyuncunun Guillemot'un gelişmiş ayarlarına bakıp karmaşık tasarım karşısında boğulduğunu hayal etmek zor değil.

Maxi Gamer'ın software hataları küçük görülebilir, ancak piyasada benzeri performans ve fiyata sahip pek çok kart varken birkaç uygunsuzluk bile Guillemot'un kartını belirgin bir dezavantaja sokabilir. Benzeri bir kartı daha iyi programlar ile bulmak kolayken niçin zahmete giresiniz?

Maxi Gamer'ı kurtaran bir özelliği belki fiyatı. Tavsiye edilen 229$'lık Amerika parakende fiyatıyla bazı satıcılar Diamond ve Canopus gibi benzer kartlardan daha ucuza pazarlayabilirler. Eğer bu kartı piyasadaki diğer 8MB'lık kartlardan çok daha ucuza bulursanız ve 3Dfx'in genel referans sürücülerini Guillemot'unkiler yerine yüklemekte sizce sorun yoksa, satın almaya değer olabilir. Aksi halde bundan daha iyi bir Voodoo2 kart bulabilirsiniz.

bootMark'lar

BOOTMARK	Pentium II 266
X (DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 89.9fps 800x600: 80.1fps
Forsaken (DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 105.23fps 800x600: 58.18fps
Quake II (QUAKE II PERFORMANSI)	640x480: 55.2fps 800x600: 41.7fps



Canopus'un seçenek aracından (yukarıda) farklı olarak Guillemot, saat hızı ayarı gibi bir kaç şeyi çıkarmış.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Voodoo2 gücü, düşük fiyat.

EKSİLER: Zayıf tasarlanmış arayüz overclocking ve underclocking'e imkan vermiyor ve karmaşık D3D ve OpenGL özllikleri var.

SONUÇ: Eğer Maxi Gamer ucuza bulabilirseniz, bu kart bir süre için sizi idare edebilir ama daha iyi bir birşey almak uzun vadede sizin için en iyi seçim olabilir.

Diamond Monster 3D II

Diamond oyunculara kulak verdi ve 12MB'lık bir kart çıkarttı.

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Üretici Firma: Diamond Multimedia *www.diamondmm.com*

İthalatçı Firma: Karma Donanım

Fiyatı: 225$

Haziran ayında, 3Dfx Voodoo2 chipsetli Diamond Monster 3D II'nin 8MB'lik versiyonu piyasaya çıkmıştı. O günden beri Orchid, Canopus ve diğerleri 12MB hafızalı Voodoo2 kartları piyasaya sürdüler. Diamond'ın ilk düşüncesi 8MB'dan daha fazlasına sahip bir karta ihtiyaç olmadığıydı. Ancak oyun dünyasının sonu gelmez tepkileri üzerine Diamond fikir değiştirdi ve 12MB Voodoo2 kartını piyasaya sürdü.

bootMark'lar

BOOTMARK	Pentium II 266
X (DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 89.44fps 800x600: 80.71fps
Forsaken (DIRECT3D PERFORMANSI)	640x480: 105.47fps 800x600: 58.15fps
Quake II (QUAKE II PERFORMANSI)	640x480: 56.4fps 800x600: 44.3fps

Bugün her iki kartla da oynadığımızdan, kaçınılmaz soruyu cevaplayabiliriz: Ekstra hafızaya ihtiyacımız var mı? Kesin cevap ise hem evet hem hayır (bunun geleceğini biliyordunuz, değil mi?). Varolduğundan beri Glide, OpenGL ya da D3D oyunlarının, fazladan RAM avantajını kullanan bir standart versiyonu olmadı. Standart diyoruz çünkü web'de *Quake II*'yi standartından daha yüksek kalitede çalıştıran bir patch mevcut.

Muhtemelen ilk 3Dfx kartların 4MB RAM ile geldiğini hatırlarsınız; bunlardan sadece ikisi doku hafızasına ayrılmıştı. *Quake II* gelene kadar bütün oyunlar bu ilk 3Dfx kartlarda çalıştı. Ancak *Quake II*'ye gelindiğinde insanlar farkettiler ki küçük kesintiler doku ünitesindeki bilgi sıkışmasından kaynaklanıyordu. Canopus'un Pure 3D'si çıtayı fazladan 2MB doku hafızası ekleyerek yükseltti. Böylece problemin azalmasını ve oyuncuların fazla hafızanın iyi bir şey olduğunu düşünmesini sağladı. 8MB'lık Voodoo2'lerde "Highest quality" patch'li *Quake II* oynandığında benzer şekilde, küçük kesintiler fark ediliyor. Ve yüksek çöznürlüklü dokuların avantajını kullanan yeni oyunlarda benzeri farklılığı görmeye başlamamız an meselesi. Abisi gibi bu yeni Monster 3D II de kolayca kuruldu. Benchmark testlerinde (beklendiği gibi neredeyse 8MB ile aynı) Voodoo2 için en yüksek ya da en yükseğe yakın değerler verdi. İki Monster II kart arasında, ekstra RAM dışındaki tek fark yazılım paketlerinde yatıyor. 12MB'lık kart *Incoming, Battle Zone* ve *Monster Truck Madness 2*'nin tam sürümü ile piyasaya sürülüyor. Ve *Andretti Racing, Madden NFL, Need For Speed II SE, Nuclear Strike, Wing Commander Prophecy* demolarını içeriyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Voodoo2'nin gücü, yeni-erken-standart 12MB RAM desteğiyle ile geri döndü; iyi oyun paketi; sürücü eklentileri çekişme boyunca hızı açıkça arttırıyor.

EKSİLER: Yeni bir şey yok; ek olarak 2D ekran kartı gerektiriyor.

SONUÇ: Diamond 3Dfx'in Voodoo çizgisinde iyi bir iş yaptı ve bu kart da bir istisna değil.

Turtle Beach Montego A3DXstream

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Üretice Firma: Turtle Beach *www.tbeach.com*

İthalatçı Firma: Yok

Fiyatı: 129.95$ (ABD fiyatı)

İyi, yeni bir hızlandırıcı kart daha, ama dostlar bu 3D grafikler için değil. Bu, donanım olarak hızlandırılmış bir ses kartı.

Yıllardır, sıra ses kartlarına geldiğinde çok az seçeneğimiz oluyordu. Çoğu satın alma şöyle oluyordu: "Evet, bakalım. Eski Sound Blaster Pro'mu değiştirmem lazım. Sound Blaster 16 mı alsam ya da Sound Blaster AWE32 de olabilir..? Dur bakalım, Sound Blaster AWE64'e ne demeli?"

Creative Labs yıllardan beri audio arenasını elinde tutuyordu. Sadece Windows 95'in gelişi Sound Blaster uyumlu kartların mutlakiyetini azalttı. Turtle Beach, havadaki kan kokusunu alarak, kısa süre önce uzun zamandır duyduğumuz en iyi ses çözümlerinden birini piyasaya sürdü: Montego A3Dxstream.

Hem Microsoft DiterctSound'un hem de Aurial A3D API'nin avantajını 3D ve doğrusal seslerde kullanan Montego, PC ses "hızlandırıcı" olarak, harika bir PCI ses kartından daha fazlasını yapıyor. DirectX kullanımı sayesinde Montego aynı anda 48 kanal sesi yalnızca ses kartı üzerinden işleyebiliyor, böylece CPU'nuzu real-time 3D grafikler gibi daha zor görevler ya da geri planda çalışan herhangi bir şey için özgür bırakıyor. Oyun performansınızı artırmak için, ses ayarlarınızı kurcalayıp durduğunuz günler artık geride kalacak.

Yapabildiği onca işe rağmen, bu kartın bu kadar küçük olduğuna inanmak güç...

Belki de, A3D'nin en iyi kullanım yeri, GT Interactive'in yeni mücevheri *Unreal* da. Her ne kadar bir çift standart PC hoparlöründe de çok iyi çalışsa da, bugüne kadar dünyada duyduğunuz hiç bir şey A3D aktif hale getirilmiş *Unreal*'ı, Montego ve kaliteli bir çift kulaklıkla oynamakla kıyaslanamaz.

Her tür DOS ve Win95 oyununu belki biri düzgün çalışmaz diye denedik. Ancak kötü şekilde yanıldık, çünkü Montego denediğimiz herşeyi çalıştırdı; A3D aygıtı, Direct3D hızlandırıcısı yada Sound Blaster emülatörü olarak.

Eğer ses kartınızı yakın tarihte değiştirmek istiyor, yeni kartınızın eski Creative Labs Sound Blaster'ınız kadar güvenli ancak ondan daha iyi sese sahip (A3D'nin yardımıyla) ve CPU'nuza tek bir kod bile yük vermiyor olmasını istiyorsanız, bu kartı alın.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: PCI ses kartı; fantastik ses veriyor; DirectSound ve A3D'yi destekliyor; ucuz; DOS oyunları için tam destek.

EKSİLER: Eski Sound Blaster'ınızdan çok daha ufak olduğundan, kasanızda oluşan o kadar alanla ne yapacağınızı bilemeyecksiniz.

SONUÇ: Ses kartlarındaki gelecek büyük olayı arıyorsanız, daha uzağa bakmayın.

Panasonic PanaSync E110



Fotoğraf sizi yanıltmasın (bu gerçek boyutu değil). E110 için büyük bir masaya ihtiyacınız olacak.

Üretici Firma: Panasonic
www.panasonic.com

İthalatçı Firma: Pancom

Fiyatı: 1,049$ (ABD fiyatı)

Daha önce söylemiştik ve yine söylüyoruz: En sevdiğiniz oyunları koca kasalı bir monitörle oynamak gibisi yoktur. Bu arada kulağımıza geldiğine göre *PC Gamer*'ın Amerika ofisinde tüm editörlerin Panasonic'in fazlasıyla gönderme inceliğinde bulunduğu 21" lik (20" görülebilir alan) hayvanı kullanabilme şansı olmuş.

Panasonic'in göndermek için seçtiği monitör 21" lerin en düşüğüymüş; PanaSync E110. Ancak bu monitörün nesinin en düşük seviye olduğunu anlamak çok güç. E110 ve diğer yüksek seviye akrabaları arasındaki tek farklılık, E110'un 1600x1280'den yüksek çözünürlükleri desteklememesi. Düşük fiyatına göre küçük bir fedakarlık. Ve E110'daki taş gibi 180Hz'lik tazeleme hızıyla, profesyonel kullanıcılarca bile dikkate alınmazsa şaşarız.

Anti-glare (kamaşma ve parıltı yapmayan) ekranına rağmen, E110 parlak bir görüntü veriyor. Aslında canlı ve parlak görüntülü olan pek çok monitör kalın anti-glare kaplaması yüzünden donuklaşmıştır, ama E110'un ekranı parlak renkler ile görüntüyü bozabilecek yansımalara karşı koruma arasında tatminkar bir denge yakalıyor.

Renk kalitesine ek olarak E110'un desteklenen tüm çözünürlüklerinde flu bir alan bulmak için çok uğraştık. Renk kanallarının uyumu mükemmeldi. Tek şikayetimiz, affetmeyen gözlerimizi merkezden kenarlara doğru kaydırdığımızda oluşan parlaklık kaybıydı. Bu, hemen hemen bütün monitörlerde görülür (bazen daha fazla derecede), sonuçta dert etmeye değmez.

Hepimiz ucuz 21" monitör diye bir şeyin olmadığını bilmemize rağmen, Panasonic 1,049 dolarlık fiyatı ile makul bir seçenek sunuyor. Eğer büyük bir monitör arzuluyorsanız ve fiyatlar sizi ürküttüyse, bir de buna kulak verin."

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Yüksek kalite; iyi fiyat.

EKSİLER: 1.049$ iyi ama hala ucuz değil; büyük bir monitör masanızda çok yer kapladığından, masanızın üzerinde bu ufaklığa yetecek kadar yer olduğundan emin olun.

SONUÇ: E110, 21" monitörlerin fiyatı karşılanabilirler arasına girmesine yardım edecek, fantastik bir oyun monitörü.

Esprit Wipe Out!

Firma: Esprit Development Corporation
www.cdrepair.com

İthalatçı Firma: Yok

Fiyatı: 14.99$ (ABD fiyatı)

Bütün oyuncular gibi biz de, CD'leri koruyucu kapların dışında bırakmaya meyilliyiz. Hey, CD'leri tozlu masaların üstünde bırakmak çok daha kolayken niye kutularına koymakla uğraşalım? Olabilecek en kötü şey, hassas CD yüzeyinin çizilerek çalışmaya son vermesi. Bu kötü bir şey fakat yeni bir tamir seti bu ihmal edilmiş disklerin bazılarını mezarlıktan kurtarmaya söz veriyor.

Esprit Wipe Out! sevdiğiniz disklerinizin sonu olabilecek çizikleri ortadan kaldırıyor. Bu diskler audio CD, CD-ROM veya DVD olabilir. Bilginin CD'nin doğrudan yüzeyinde olması genel bir yanlış anlaşılmadır. Aslında bütün bilgiler plastik tabakanın altındaki gümüş tabakta saklanmaktadır. Bir çizik CD'nin çalışmasını engelleyince, bu genellikle bilgiler zarar gördüğünden değil, CD sürücüsü lazerinin çizik yüzünden bilgiyi görememesinden kaynaklanır. Wipe Out! basit bir cilalama birleşimi olup diskin üst tabakalarını ve çizikleri ortadan kaldırarak sorunlu yerleri temizler.

Tabii ki bazı CD'ler tamir edilemez. Eğer çok derin çizikleriniz varsa ve bunların içinden ışığı görebiliyorsanız, anlayın ki bilgiler kaybolmuştur ve onları Wipe Out! bile kurtaramaz. Ama genelde bu tip derin çizikler kazalar hariç bilinçli olarak zor yapılabilirler; bu yüzden birçok hasar görmüş disk tamir edilebilir.

Ürünü test etmek için Imagine Media ofislerinde dolaşarak yarım düzine kadar bozuk disk topladık. Bazıları audio disklerdi, bazıları ise CD-ROM'lardı. Kuralları takip ederek, Wipe Out'un küçük şişesini 20 saniye kadar salladıktan sonra solüsyondan bir damlayı ilk bozuk diskimizin üstüne akıtıyoruz. Hızlı bir şekilde işe yarayarak çabucak kuruyor. CD'yi aşındırmayan bir bezle (beraber veriliyor) sıkı bir şekilde siliyorsunuz. Bazı durumlarda bu işlemi tekrar tekrar yapmak zorunda kalıyor fakat altı denemenin beşinde CD'mizi çalışır hale getirmeyi başarıyoruz. Altıncı diskte ise temizlenmesi çok güç bir çizikle karşılaşıyoruz. Kurallara göre yeniden deneme gereklidir fakat 30 dakikadan sonra bizim de pilimiz bitiyor.



Kutunun yanındaki adamı görüyor musunuz? CD'lerinizdeki derin çizikleri temizlemeye gelince o adam kadar yapılı olmak isteyeceksiniz.

Bu ürüne tek engel: Diskin ağır tamir görevleriyle yüklü olması ve etrafta gezen tek "Hemen" grubunun da şüphesiz biz olmamız. Yine de bazı tamir işlerinin rahatça halledilebilmesi için mola vermemiz gerekiyor.

Bu engele rağmen Wipe Out! şimdiden ofisteki yararlı araç gereçten biri haline gelmeye hazır gözüküyor. Çıkışından ve başarılı test sonuçlarından beri, insanlar her gün ellerinde bir sürü CD'lerle donanım bölümüne geliyorlar. Büyük talep yüzünden, ücret istemeye başlamayı düşünüyoruz.

PC GAMER — SON KARAR

ARTILAR: Yapması gerekeni yapıyor; çizik diskleriniz varsa yenilerini almaktan çok daha ucuz olacaktır.

EKSİLER: Bütün çizikler üzerinde etkili değiller; bazen sonuca ulaşmanız için gerçekten çok uğraşmanız gerekiyor.

SONUÇ: CD'lerinize kötü davranıyorsanız, kesinlikle göz atmanız gereken bir ürün.

Suncom SFX Plus

Firma: Suncom
www.suncominc.com

İthalatçı Firma: Yok

Fiyatı: 49$ (ABD fiyatı)

Birkaç yıl önce Suncom Technologies, piyasaya sürdüğü pahalı SFX ürünü ile gamepad pazarında kendine sağlam bir yer edinmeye çalışmıştı. Zamanındaki bütün gamepadler gibi SFX'de standart dört düğme desteğine sahipti. Fakat SFX'in klavyedeki komutları gamepad'e aktarabilme özelliği rakiplerinin arasından kolayca ve etkili bir şekilde sıyrılabilmesini sağlamıştı. Bu klavye özelliği sayesinde gamepad desteği olmayan oyunlar da oynanabiliyor, istenilen komutların ayarları yapılabiliyordu.

SFX piyasaya sürüldükten kısa bir süre sonra, Suncom'un ana firması iflas etti ve SFX de pazardan kayboldu. Şimdi ise Suncom, yeni bir firmanın kanatları altında, SFX Plus ürünüyle gamepad pazarına geri döndü. Bütün oyun kontrollerini tek bir alette toplamaya çalışan ve baştan aşağı yeniden tasarlanmış olan bu ürün, bazı yönleriylebir geri adım.

SFX Plus'a modern bir hava verebilmek için, Microsoft Sidewinder tarzı, geleneksel Play-station tipinde (Gravis Gamepad Pro gibi) bir tasarım ortaya çıkardı. Malesef Sidewinder'in düzgün, parlak, tutma yerleri yuvarlanmış tasarımına benzemeyen SFX, kesik uçları ve büyük biçimiyle uzun süreli bir kullanımı rahatsız hale getiriyor.

Ayrıca garip bir şekilde yerleştirilmiş düğmeler de oynanışı zorlaştırabilir. Ateş düğmelerinin ve yön pad'inin kullanımı ve ulaşımı çok kolayken pad'in sağ tarafında olan düğmelerin yerleşimi ise tam bir felaket. Birbirine çok yakın yerleştirilmiş olan sekiz düğme parmaklarınız arasında sıkışıp kalıyor. Teoride bu yerleşim sistemi birçok farklı fonksiyona hizmet ediyor, fakat farklı şekillerde olsalar bile birbirlerine çok yakın olduklarından dolayı ayırdedilmeleri olduça güç bir hale geliyor.

Orijinal SFX'de olduğu gibi, SFX Plus da, standart dört düğmeli bir gamepad ve bir klavye uyarlayıcısı olarak çalışıyor. Uyarlama modunda üniteyi, 20 düğmesinden herhangi birine (iki tane dört aşamalı ayarları da dahil) en fazla beş fonksiyon yükleyerek programlayabiliyorsunuz ve dört saklama birimi, farklı oyunlar için farklı ayarmlamaları saklamanıza izin veriyor. Fakat iyi programlanabilme özelliklerine rağmen, düğmelerin yerleşimi ve rahatsız tasarımı SFX Plus için olumsuz izlenimler oluşturuyor.


SFX, siyah ve SFX Plus olarak geri dönüyor.

Pratik yaparak belki düğmeleri karıştırma sorununu çözebilirsiniz fakat daha düşünceli bir tasarım için çaba gösterilmesi daha mantıklı bir çözüm olur. Eğer düğmelerin yerleşimine ısındıysanız SFX Plus' ın kolay programlanabilme özelliğini çok tutacaksınız, fakat yine de birçok oyuncunun göstereceği efor, pad'in değerinden fazla olacaktır.

PC GAMER — SON KARAR

ARTILAR: Kolay programlanabilme ve ayarlar.

EKSİLER: Rahatsız tasarımı ve garip düğme yerleşimi, oynanış için ciddi sorunlar getiriyor.

SONUÇ: Eğer klavye uyarlanabilmesi ve standart gamepad desteği sizin için öncelik taşıyorsa, orijinal SFX'i deneyin; tabii bulabilirseniz.



Advanced 4DMouse WinEasy







SİZİN MOUSE'UNUZ BU PROGRAMLARI DESTEKLİYOR MU?

1. AutoCAD R12,R13,R14,Lite for windows 95
2. Microsoft İnternet Eqplore 3.0, 4.0
3. Nestcape 3.0, 4.01a
4. Corel Draw 5.0, 6.0, 7.0
5. Photoshop 3.0, 4.0 and Picture Publisher
6. PhotoImpact 3.0, PhotoImpact GIF Animator,PhotoImpact Explorer
7. Microsoft Office 95,97 (Microsoft Excel 97,Word 97, Microsoft Acess 97, Power Point 97, Outlook 97) Encarta Virtul globe 1998 Edition, Expedia Streets 98, and Expedia Trip Planner 98
8. WordPad, Imaging
9. Cuteftp 1.8
10. Ulead Cool 3D
11. Microsoft Money 97
12. Cool Edit 96
13. EasyCD Pro
14. MP3 Encoder
15. TrueSpace V2.01
16. UltraEdit32 v4.2a
17. WinZIP95 v6.2
18. Ulead İPhoto Express V1.0
19. ABC graphics Suite, ABC Flowcharter, Designer
20. Solid Edge and Imagineer Technical
21. MetaStock 6.0
22. Viso Professional 4.5 and Viso Technical 4.5
23. Triepectives, triGally, TriWeb and TriWizard

PC WORLD

AĞUSTOS 98
...Canavar PC için en iyi mouse

EYLÜLl 1998
...Faydalı fareler

CHIP

MART 98
...Microsoft Intellimouse teknolojisinin geliştirilerek kullanıldığı mouse



NetEasy



WinAuto



GamePad



HEAD OFFICE: Büyükdere Cad. Raşit Rıza Sok. No: 10/1 Mecidiyeköy/ İSTANBUL
Tel: (0212) 212 98 50 (10hat) Fax: (0212) 212 98 57 - 212 87 66
BAKIRKÖY STORE: Bakırköy Pasajı Halkçı Sok. No: 31/16 Bakırköy/İSTANBUL
Tel: (0212) 572 16 24 Fax: (0212) 543 89 57

http:www.multimedya.com e-mail: multimedya@türk.net ICQ:12372808

mB.263 08 28

Farkında mısınız? Bilgisayarınız yavaş yavaş ölüyor!

Her elektrik kesintisi onu soluksuz bırakıyor! Her voltaj dalgalanması onda büyük yaralar açıyor. Bilgisayarınız denetimsiz enerjinin riskleriyle sürekli iç içe yaşıyor. Onu Mini Bekap'la koruyun.

Mini Bekap elektrik kesildiği anda devreye girer ve bilgisayarınıza dakikalarca enerji sağlar. Hem bilgilerinizi hem bilgisayarınızı korur. Mini Bekap bilgisayarınıza küçük bir "hayat öpücüğü" kondurur, onu hayata bağlar.





EKA ELEKTRONİK KONTROL ALETLERİ SAN. VE TİC. A.Ş.
Büyükdere Cad. Ayazağa Asfaltı 3.Yol No: 19, 80670 Maslak İstanbul
Tel: (0212) 285 25 40 (7 hat) Faks: (0212) 276 13 42, eka@eka.com.tr



EKA BEKAP ANA DAĞITICILARI:

Ankara: EDAR LTD. (0312) 2305003
Antalya: Online A.Ş. (0242) 3495141
Bursa: CEYLAN LTD. (0224) 2248050
İstanbul: MİKROSET A.Ş. (0212) 2385050, (0216) 4671630
İzmir: TÜMEL (0232) 4494936-37
Samsun: ARAT ELEKT. (0362) 4324949

EKA BEKAP YETKİLİ SATICILARI:

Adana: Demiralp Elekt. (0322) 4591066
Ankara: Genmak (0312) 2318700
Panorama (0312) 4193531
Soft (0312) 4183375
Bursa: Botürk (0224) 2713880-81
Mirdata (0224) 2711818
Çorlu: Tekkom (0282) 6527804
Uzay (0282) 6517181
Denizli: Dosbil (0258) 2645739

D.bakır: Güneş Tic. (0412) 2236620
Erzurum: Şafak Mak. (0442) 2339895
Eskişehir: Emka (0222) 2318965
G.Antep: Proses (0342) 2310909
İstanbul: Bimsan (0212) 2131000
Ege İletişim (0212) 2129550
Özatılım (0212) 2221338
İzmir: Adım Bilgisayar (0232) 4222498
Atg Bilgisayar (0232) 4891535
Bilset Bilgisayar (0232) 4224719

Ege Tem (0232) 4896595
Gen Bilgi İşlem (0232) 4458342
Olbim Bilgisayar (0232) 4635655
Kayseri: Asena (0352) 3300839
Rize: Rize Bilgisayar Hastanesi (0464) 2144154-55
Sivas: Dijitek Bilgisayar (0346) 2246284
Trabzon: Hür Medikal (0462) 3267026
Ünye: Ünlem Eğitim Hiz. (0452) 3233787
Van: Ortadoğu Elekt. (0432) 2142799

METRO:
Adana: (0322) 4286427
Ankara: (0312) 3528523
Bursa: (0224) 4415600
İstanbul:
Güneşli: (0212) 5506060
Kozyatağı: (0216) 3171275
İzmir: (0232) 2520230

SPECTRUM:
Adana: (0322) 4595517
Ankara: (0312) 4251110

Aydın: (0256) 2111963
Bursa:
Buttim: (0224) 2115100
Merkez: (0224) 2506523
Denizli: (0258) 2416448-50
Eskişehir: (0222) 2213585
G.Antep: (0342) 2310909
İstanbul:
Beylikdüzü: (0212) 8520070
Esentepe: (0212) 2883020-21
İkitelli: (0212) 5160776
Koşuyolu: (0216) 3279460

Pendik: (0216) 3909892
İzmir:
Bayraklı: (0232) 4618922
Çiğli: (0232) 3863800
İzmit: (0262) 3353434
K.Maraş: (0344) 2315600
Mersin: (0324) 3270626

BAUHAUSS:
İstanbul: (0216) 4109895

OFFICE 1:
İzmir: (0232) 4652525

Teknik Sorular ve Cevaplar

Artık teknik sorunlarınız için danışabileceğiniz yeni bir dostunuz var. Bu köşede dertlerinize çözüm bulmaya çalışacağız.

Bilgisayar karmaşık bir alet. Hele piyasadaki yüzlerce hardware ve software firmasının binlerce ürünü hesaba katılırsa, bilgisayarların gerek içinde gerekse monitöründe olup biteni anlamak zor. Zaten olup bitenin kimi zaman mantık kurallarını aştığı, sorunu gidermek bir yana bulmanın bile mümkün olmadığı doğru. Üstelik bu sorunlar para, emek ve zaman kaybettirme konusunda rakipsizler. Gün geçmiyor ki bir oyuncunun bilgisayarıyla birlikte altıncı kattan atladığı haberi gelmesin. Bu iç karartıcı durumdaki tek aydınlığımızsa yine bilgisayarın içinde gizli: Bilgi.

Peki nerede bu bilgi? Bu işin okulu yok. Kitaplarsa ofis uygulamaları dışına bir adım atmaz. Elimizdeki kaynaklar sadece işten anlayan dostlar ve dergiler. Ama kısa süredir bilgisayarla ilgilenenlerin bile ne kadar çok şey bildiğini düşününce, işe yaradığını görüyoruz. Aslında bunun sebebi basit: Bilginin pratik, kontrolsüz ve kolay edinilebilir yayılımı. Zaten bizce en sağlıklı olanı da bu.

Ancak bunun anlamı yanlış bilgilerin de kolayca edinilebileceği. İşte bizim görevimiz burada başlıyor. Güvenebileceğiniz bilgiler verip yanlış anlamaları düzeltmek. Bunun dışında herşey yukarıdaki gibi. Bizi donanım konusunda güvenebileceğiniz bir dostunuz olarak kabul edin ve herhangi bir soruyu sormaktan çekinmeyin.

Tabii ki kendi çözümlerinizi de paylaşabilirsiniz. Unutmayın ki gelecek sayılarda iki tam sayfamız olacak. Yani bol bol yerimiz var.

Elbette sorular cevaplanırken öncelikle genel olanları cevaplayacağız. Ama bu genel sorular sormak zorunda olduğunuz anlamına gelmiyor. Yine de PC oyunlarıyla ilgisi olmayan printer, scanner gibi konularda sorular sormaktan kaçınırsanız seviniriz.

Şimdi bu ayın sorularına gelelim. Pratikte siz soramayacağınızdan ben sizin için genele yönelik bir soruyu kendim sorup cevapladım. Bir nevi monolog.

Yardım mı Gerekli ?

Bir donanım sorunuz ya da yorumunuz varsa, bize yazın:
Donanım, *PC Gamer-Türkiye*, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul

S Benim sorum 3D kartlarla ilgili. Geçen ay 3D hızlandırıcılı bir ekran kartı aldım. Ancak ben 3D özelliklerinden yararlanamadığımı düşünüyorum. Bu özelliklerden nasıl yararlanılır? Bir de kartım Riva 128 acaba bu kart iyi mi? Teşekkürler.

Tuğbek Ölek, İstanbul

C Öncelikle 3D hızlandırıcı özellikleri hakkında tasalanmana gerek yok. Çünkü piyasadaki 3D oyunların pek çoğu zaten Direct3D'yi destekliyor ve Directx5 ya da üzerini yüklemiş olman yeterli. Eğer oyun Direct3D'yi desteklemiyorsa sana bir seçim penceresi sunacaktır. Buradan Riva 128'i seçmelisin. Ancak kartın desteklemediğinden Glide ve OpenGL oyunlarını oynayamazsın.

Riva 128 başarılı bir kart ancak biraz eskidi. Open GL desteği yok.2D/3D kartları içinde Intel i740 ve Riva 128 TNT'nin gerisinde kaldı. Şimdilik idare eder, ancak biraz bekleyip Riva 128 TNT alsaydın daha karlı olurdun.

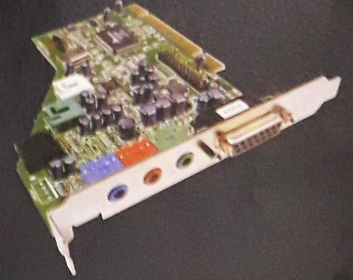
Oyun Makinası

Bize göre Oyun Makinası, şu an raflardaki her oyunun altından kalkabilecek konfigürasyonu olan, sıkı, satın alınabilir bir oyun PC'sini temsil etmekte. Teorik olarak bir Oyun Makinası'nın maksimum fiyatı 2500$'dır. Ancak piyasada bunu çok daha ucuza bulabilirsiniz. İşlemciyi oyunların son zamanlarda artan minimum sistem gereksinimlerini göz önüne alarak 233Mhz olarak belirledik. Ancak eski 3Dfx Voodoo Graphics tabanlı 3D hızlandırıcıyı tercih ettik. Yeni Voodoo II gerçekten çok ateşli bir çipset ama Voodoo Graphics hala çoğu oyun için çok güçlü.

- Intel Pentium 233 MMX
- 32MB EDO RAM
- Rendition V2x00 2D/3D ekran kartı veya 128 bit 2D grafik kartı
- 3Dfx Voodoo Graphics tabanlı 3D hızlandırıcı
- 4GB IDE hard disk
- 16X CD-ROM sürücüsü
- Sound Blaster ve/veya duruma bağlı ses kartı
- 17" SVGA monitör, 26 çözünürlük
- Multi-player gamepad (Gravis Gamepad Pro veya Microsoft SideWinder)
- 56K Modem

Sözlük

Sözlük, her ay Donanımda görünen kimi okuyucular için yeni veya karmaşık olabilecek terimleri açıklayacak.



SLI (SCAN LINE INTERLEAVE)
Yatay tarama çizgilerini (bilgisayar ekranındaki görüntüyü oluşturan minicik çizgiler) tekler ve çiftler olarak ayırarak, iki işlemcinin tek bir resim oluşturma işini paylaşmasını sağlayan bir mod. Voodoo2'lerden bahsedildiği zaman ancak aynı RAM konfigurasyonda, aynı marka olan iki kart bu modda çalışır.

AGP (ACCELERATED GRAPHICS PORT)
Pentium II ve yeni Socket 7 anakartlarda bulunan ekran kartı yuvası. AGP ekran kartını PCI bus'dan kaldırıp ona sistem hafızasına doğrudan erişim verir.

SIDE-BAND ADDRESSING
AGP'nin içine kurulmuş fazladan 8 bitlik adresleme kapasitesi. Aktif haldeyken AGP grafik kartına 32 bitlik veriyolu üzerinden veri transferi yaparken, aynı anda AGP üzerinden bilgi talebinde bulunma imkan verir.

PIPELINING
AGP grafik kartları birçok komutu pipelining ismindeki bir metodla sıraya koyar. Bu yetenek olmadan her seferinde ancak bir komut alınabilir.

A3D
Aureal tarafından yaratılan A3D yalnızca sıradan bir çift hoparlör ya da kulaklık kullanarak dinleyeni her boyutta (X, Y ve Z) sararan ve gerçek seslere daha yakın bir deneyimi mümkün kılan yeni bir ses teknolojisi.

Bilgisayarınız



Elektronik devi Vestel'in bilgisayar sektöründeki güvenilir markası Vestel Asteo, **Türkiye'nin fabrika ortamında üretilen ilk ve tek bilgisayarıdır.**

Vestel Asteo, dünyanın en iyi komponentleriyle, üretimin her aşamasında önemli testlerden geçirilerek sizlere ulaştırılır. Üstelik inanılmaz satış kolaylıklarıyla mükemmel bir servis ağıyla...

PC Gamer-Türkiye'den selam!

Amerikalıya, "bir gökdelenin 40. katından, bir Puerto Rico'lu ve bir zenci, aynı anda düşmeye başlarsa hangisi önce yere düşer? " diye sorduklarında, "Umrumda değil." diye yanıt vermiş. İşte bu yüzden, sırf bu yüzden işte, yaşamdan çok ölüme yakın olduğum için, ömrümün kalan dakikalarında hiç değilse, işe yarar bir şeyler yapayım, kendimi umursamazlıktan kurtarayım diye düşündüm. Bunun üzerine de doğal olarak, hayatınızı daha da renklendirmek ve kolaylaştırmak adına (yani bunların hepsi ben tarafından mı yapılacak -böyle bir şey sözleşmemde yoktu) bu köşede sizlerle buluşacak ve oyunlarla ilgili geyiğin dibine vuracağız.

Gerek yeni oyunlardan, gerekse eski oyunlara ek olarak -benim çakamadığım- büyük bir sabırla çıkarılan patch'lerden bahsedecek ve haliyle kendimize bu oyun camiasında cebren ve hile ile de olsa bağımsız federe bir yer edinmiş olacağız. Upgrade'ler ve/veya add-on'lar diye tanımlanan, oyunlara ilişkin yükseltme sürümleri ile ek-oyun yakıştırmasını yapabileceğimiz "oyuncuk" lardan bahsedeceğiz. Kural 1: Oyunlar arasında ırk ayrımı yok. Zaten başka kural da yok. Genelinde sizin de anladığınız üzere, bir tanışma diye adlandıracağımız bu ilk yazıyla beraber şunu anlatıyoruz ki, oyun dünyasına dalıp da, oradan çıkmayı aklının ucundan bile geçirmeyen, dahası bunu gereksiz bir çılgınlık diye tanımlayan sanal alem yolcularına, gün be gün "orada kalın, biz size gerekli yardımı yapacağız" sinyalleri göndereceğiz bu sayfalardan. Yakıtınız bittikçe, bunu nasılsa hisseden oyun yapımcılarıyla dirsek temasında bulunarak, size gerekli olan enerjiyi anında ulaştıracağız.

Örneğin 97 yılının birinci ayında, hani o ünlü *Warcraft*'ın yapımcısı olan, Blizzard firması, ki kendilerine buradan, üstün hayal güçlerinden ötürü hürmetlerimi yollarım, *Diablo*'yu çıkardığında yer yerinden oynamıştı. Ben tüm bu sallantıyı tansiyonuma bağladıysam da, bu gerçeğe kayıtsız kalmam mümkün değildi. Ve ben de *Diablo* ile tanıştım. Ve şimdi bugüne geldiğimizde sevgili Blizzard ve saz arkadaşları, *Diablo*'nun küçük kardeşi *Hellfire*'ı aynı ustalıkla önümüze koyuyorlar. "Buyurun buradan yiyin" diye. Kabul. Bunu, "oyunun devamı" diye mi adlandırırsınız, yoksa; "serial mantığıyla kotarılmış yeni bir macera" diye mi kabullenirsiniz orası size kalmış. Benim önerim, tüm bu yeniliği -gelişme mi demeliydim acaba– sıkı bir yemek üstüne şık bir tatlı diye algılamak.

Hiçbir şeye göstermediğim kadar sabrı, bilgisayar oyunlarına gösterdiğimi kendime ilk itiraf ettiğim gün, çıkmaz bir yolda olduğumu anladım. Oyun sırasında takıldığım nokta bana başarısız olduğumu hatırlatıyor ve manasız bir kin tutmaya başlıyordum. İntikam yemeği soğuk yenir diye düşünerek bitirmeye çalıştım, o bir türlü bitiremediğim oyunu. Yemek epey soğudu ve intikam almam gereken düşmanım ciddi bir biçimde güçlendi. Ben, daha, eski oyunla ilgili ipuçlarını yakın arkadaşlarımdan yeni yeni öğrenmeye başlarken, o kendisini geçmeme izin vermedi. Oyunlar için gerek yeni level'ların ortaya çıkması, gerekse eskilerinin aşılamamış olması -en azından ben tarafından- o oyunu klasikler arasına sokuyor benim gözümde. Eee... Benim gözüm de bu konuda fena olmadığından olsa gerek, o oyunlar gerçek anlamda klasikler arasına giriyor. Tabii olarak oyun dünyasında. Yoksa Casablanca hala bir numara benim gözümde. *Doom* efsanesini kim yadsıyabilir bunun yanı sıra.

Buradan yola çıkarak ve nerede duracağımı henüz bilmeyerek, oyun denen bu kuruma kayıt olmaya çağırıyorum herkesi. Asosyal olmak belki de güzel bişidir. Beğenmediğin tiplerle arkadaş olmak veya dost olmak yerine, istediğin güçlere sahip yeni birilerini yaratmak ve düşman kolluk kuvvetlerine söz geçirebilen bir konumda olmak belki de işin en can alıcı noktası. Bir karakter yaratmak fiiliyle karşılaşıyor belki de ilk defa insanoğlu, bu sanal alem içinde. Hoş, ben sanal alemde değilim; sanal alem benim içimde



Yeni Gore'Coo'lar ufak ama uzun menzilleri ve iyi taktikleri var.

Uğur Uludağ



Teorim odur ki, tanrıya özenmektir bir oyunu bitirebilmenin keyfi. Ya da tanrı bu işe hiç karışmaz ve biz kendi aramızda hallederiz.



Incubation: The Wilderness Missions'da oyunun hayatını büyük ölçüde genişleten güçlü bir harita ve görev editörü bulunuyor.

ya neyse. Teorim odur ki, tanrıya özenmektir bir oyunu bitirebilmenin keyfi. Ya da tanrı bu işe hiç karışmaz ve biz kendi aramızda halle-deriz o küçük münakaşayı... "Küçük münakaşa" tanımlaması belki de tam karşılamıyor bu kavramı. Aslında, yabana atmamak lazım, oyuncu tarafından belirlenen, örneğin; magician veya thief veya warrior sıfatlarını sonuna kadar hakeden kahramanlarımızı. Çünkü hemen hepsi gerçekten çok güçlüler ve gerektiğinde çok acımasız olabiliyorlar. Ama yine de "Sıcağı Sıcağına" programı ile yetiştirilmiş bir kuşak için çok da korkutucu olmasalar gerek ki, Türk gençlerinin -ki benim kardeşim buna örnek olarak verilebilir– hemen hepsi bu tür oyunlarda gerçekten inanılmaz derecede başarılılar. Ben bilgisayarla ilk tanıştığım günlerde ki bu, Amiga'cı ve Commodore'cuları düşünürsek oldukça yeni bir şekilde bir PC ile oldu.

Özellikle konumuzda olduğu gibi, üstüne yeni senaryolar eklenerek geliştirilebilecek oyunlarda (*Doom, Diablo, Quake, SimCity,* vb.) olduğu üzere gerçek bir zeka özürüne sahiptim. Dert etmeyin öğreniyorsunuz. Tüm bu eklentiler sadece yeni oyun senaryoları ile değil, teknik malzemelerin yanında, kupon karşılıksız tencere tadında da olabiliyor.

Bu eklentilere (bu "eklenti" kelimesini "add-ons" yerine kullanma fikrim başarılı) örnek olarak, bu sayımızda Incubation v1.03E' yi anlatmak istiyorum. Nihayet beni bile teknik konuşturdular. Sanıyorum en etkileyici EKLENTİ, özellikle görüntü kalitesine önem verenler için kullanılmış. Çıkış sırasındaki bitiş grafikleri 3Dfx için yeniden yapılandırılmış. En önemlisi Lobby teknolojisi, hard diskiniz bölünmüş olsa bile ya da CD-ROM'unuz günün hızında değilse bile destekliyor. Oyun zor modda da oynansa, artık kazanç oranınız daha yüksek. Bir takım önemsiz problemler, karıştırılmış. Hareket ikonları, Upgrade Menu'de gösterilmiş. Bratt-Commander ile bağlantıdaki rest-fonksiyon problemi yok edilmiş. Halls #2 için görev brifingleri yeniden düzenlenmiş. Son bölümdeki önemli bir bölüm 3D şekilde kullanılabilir hale getirilmiş. PBM şifreleri artık açık ve önceki save dosyaları kullanılabilir halde. Yani her şey deyim yerindeyse ki yerinde, kullanıcının kolaylığı için hazırlanmış. Evladiyelik. Oyunu bugün alın; yarın çocuğunuz da oynar. Nasılsa add-ons denilen bir teknoloji ve haliyle yine bu isimle anılan bir sektör var.



Bir marine asit kusan Bea'Coo'yla ormanda karşılaşıyor. Saldırmaz ancak savunması belalıdır.

İşte ben de bu sayfalarda tüm yeni oyunlarla ilgili en yeni gelişmelerle bu camiada kendime haklı, haklı olduğu kadar gerekli ve gerekli olduğu kadar da keyifli bir yer edinmenin mutluluğuyla yer alacağım. Çünkü biz de ekip olarak sizler gibi genç ve yine sizler kadar heyecanlıyız -hele ben, hele ben– bu ilk sayımızda. *Pc Gamer Türkiye*'den ilk hoşçakal. Görüşmek üzere.

I'll be back!

PCG

BUG PATCH'LERİ*

***Descent: FreeSpace* v.1.01** (Interplay): *FreeSpace*'i en son versiyonuna yükseltiyor. *FS100-101U.EXE*

FIFA Road To World Cup 98 Voodoo II Patch (EA Sports): Bu patch Voodoo II çipsetiyle olan uyuşmazlık problemlerini tamir ediyor. *FIFAV140.ZIP*

***Incubation* v1.03E** (Blue Byte): Artık lobi teknolojisi destekleniyor (bunu multi-player'a hazır yapan). Bölünmüş hard disklerle ve/veya birden çok CD ROM sürücüyle çalışıyor. Zor seviyedeki tecrübe puanı kazanım oranı ayarlandı. Uyarıcıların kullanımıyla ilgili küçük problem halledildi. Eklenti paketi için olan upgrade menüsünde gösterilen yetenek puanları düzeltildi. Bratt/Commander'la bağlantıdaki rest-function problemi giderildi. Çıkış bölümü sırasındaki bitiş grafikleri elden geçirildi (3Dfx). Halls #2 için görev brifingi düzenlendi. Kasatura ile ilgili sorun tamir edildi. Son level'daki nadir ortaya çıkan bir bug 3D motoru yenilemesi kullanılarak düzeltildi. Artık PBM şifreleri kodlanmış durumda (ve önceden kaydedilen oyunlar hala kullanılabilir). Upgrade menüsündeki jetpack puanları hilesi çıkarıldı. Bu patch'i kullanmak için v 1.02'yi yüklemiş olmanız gerekiyor. *(INC_102E.EXE). INC_103E.EXE.*

UNREAL

***Pro Pilot* v1.2** (Sierra): Yeni uçak ekler: Cessna 172R. Yeni Cessna 172R standart "eğitim" uçağı olarak C172'nin yerine geçiyor. Normal süzülüşler hızda artış olmadan uygulanabiliyor. Yüksek hızlardaki ölçüsüz tırmanma oranları düzeltildi. Tırmanma performansı geliştirildi. Yükselme davranışının uçuş rotası ile bağlantısı geliştirildi. Birden fazla motoru olan uçakların bir motoru iptal edilmişken gösterebildiği performans artırıldı. Birden fazla motoru olan uçakların yerdeki dönüş manevraları için motorlara farklı güçler verilebilmesi yeteneği eklendi. Baron/KingAir motor iptali sapmaları yanlış, örneğin sol motor iptali sağa sapma veriyor! Bu düzeltildi. Oldukça gerçek dışı gözüken hız kaybına bağlı düşüş ve uçağı döndürerek dikine indirme hareketi düzeltildi. Uçağın yerdeki sürtünmesi düzeltildi. Uçağın yerdeki yönlendirilmesi düzeltildi. *SPP102.ZIP.*

***Quake II* v3.15** (Activision): Bu upgrade güvenlik, oynanabilirlik ve geliştirmeleri içeren çeşitli özelliklere yönelik. Ayrıca teke tek oyun için yeni bir deathmatch levelı içeriyor. Bunun yanı sıra Bayrağı Yakala oyunu için 3.15 patch'i de eklenmiş. *(Q2CTF315.ZIP) Q2V315U.ZIP*

***Spec Ops* v1.02** (Ripcord Games): Eklenmiş Voodoo2 SLI mod desteği, gamepad desteği, mouse tuş konfigürasyonu (sadece 3Dfx için), joystick desteği (fazlasıyla beta), rastgele bir düşmana dönebilme yeteneği (bu da fazlasıyla beta), daha çok konfigüre edilebilir tuşlar. İnsanların sniper moduna saplanıp kalmasına sebep olan bir bug ve v1.01 patch'inden kaynaklanan yazılım "seçenekler" problemi düzeltildi. *PATCH2.EXE*

Unreal Beta Voodoo Rush Patch (Epic Mega Games): Bu beta patch'i Voodoo Rush chipsetiyle olan uyuşmazlık sorunlarını düzeltiyor. Patch erken bir versiyonunda olduğu için etkililiği garanti edilemez. *RUSHB203.ZIP*

***Unreal* Space Orb Patch** (Spacetec): Bu patch SpaceOrb yazılımının Unreal desteğini sağlıyor. *UN_SPO11.ZIP*

***Unreal* Cyrix Beta Patch #2** (EPIC): Bu patch Cyrix işlemciyle olan uyuşmazlık sorunlarını düzeltiyor. Patch beta olduğundan kalite garanti edilemiyor. *UNCYR202.ZIP*

***Unreal* v1.01** (Epic Mega Games): Unreal'ı son versiyonuna geliştirir. *UNREALPATCH.101 EXE*

*BURADAKİ TÜM PATCH'LERİ *CD*'DE BULABİLİRSİNİZ

Gerçek Aksiyon için MULTI-PLAYER



Merhaba... *PC Gamer Türkiye'* nin bu ilk sayısında sizlerle multi-play ve online oyunculuk başlığı altında buluşmak son derece heyecan verici. Türkiye'de mütevazi koşullarla da olsa var olan multi-play ve online oyunculuk yurtdışında özellikle şu günlerde önemli ilerlemeler kaydediyor. Bu gelişmelerle ilgili kimi haberleri bu ayki sayımızda bulacaksınız, ancak bunlar üzerine konuşmadan önce bence en can alıcı olan soruya yanıt aramaya çalışalım.

Neden multi-player?

Bilgisayar oyunlarının ortaya çıktığı ilk günden beri, oyunlardaki rakibimiz hep bir makine yani bilgisayar oldu. Oyundaki düşmanlarımızın özelliklerine göre onları yönlendirdi, bizi alt etmeye çalıştı. Kimi zaman uzay gemileri, kimi zaman dövüşçüler, kimi zamansa ordular olarak bize meydan okudu ve her zaman (her oyunu bir bitiren olmuştur, sanırım) yenildi. Yenildi yenilmesine ama bizi çok ama çok zorladığı zamanlar da oldu. Fakat bu bilgisayarın ya da programın kurduğu ince stratejik hesaplar veya kurnazlıklar sayesinde değil, bilgisayar oyunlarının en değişmez bileşeni olan sayısal eştisizlik ve bilgisayarın (bizden üstün olan tek yetisi) birçok birimi çok hızlı hareket ettirebilmesi nedeniyle idi.

İddiamı biraz daha açayım. Aksiyon oyunları başta olmak üzere, tüm oyunlarda rakip bize sayısal olarak büyük üstünlükle başlar, bunun yanısıra tüm oyunlarda olmamakla birlikte (özellikle stratejileri dışarda tutmak gerek) birçok oyunda yönettiğimiz kahraman, araç vb. rakiplerinden daha üstündür. Böylelikle bir denge sağlanmaktaymış gibi gelebilir ama unutulan şey düşman birimlerin veya genelde rakibin zeka yoksunu olduğudur. Sonuç olarak, siz onu bombalarken fark etmeyen tanklar, önü boşken 30 metreden şut çeken forvetler, çifteyle delinirken sağa sola garip hareketlerle dönen yaratıkların yanı sıra, açığını yakalayıp o yönde yüklendiğinizde önlem almayan ve tüm avantajlarına rağmen hezimete uğrayan bir rakiple karşılaşırız.

Böyle bir oyun sisteminde zorluk derecesi rakibin sayısal üstünlüğünün ya da reaksiyon hızının artmasına bağlı oluyor. Dolayısıyla belli bir şablonun dışına çıkamayan ve can sıkıcı hatalar yapan oyun, bir süre sonra bıktırıp kenara atılıyor; üstelik yaşayabileceğiniz heyecanın yarısını bile yaşamadan.

Bu noktada şöyle denilebilir: "Evet ama her bölümde değişen farklı ve daha zorlu strateji gerektiren oyunlar da var, örneğin *Commandos*." Evet var fakat bu tip oyunlarda genelde aksiyon öğesi azalıyor ya da anlamını yitiriyor. Ayrıca bu zeka zorlayan stratejik zorluk bilgisayarın kontrolündeki akışkan ve değişken bir tepki mekanizmasından değil, oyun tasarımını yapanların kurduğu senaryodan (oyun alanı tipi, birimlerin yerleşimi, avantajlı konumların rakibin kontrolünde olması vb şeyler olabilir) kaynaklanıyor çoğunlukla.

Bu tür oyunların en ideal hali olarak satrancı görüyorum. Zorluk derecesi artınca gerçekten daha iyi hamleler yapıyor ve sizin hamlenize göre karşılık veriyor. Buna karşın tam da tanımıma uygun olarak aksiyon öğesi tümüyle sembolik (sembolik bir savaş alanı). Ayrıca hala gerçek bir strateji oluşturdukları şüpheli. Peki ya Deep Blue? Onunda (basit benzerleri gibi) binlerce oyunluk bir arşivi olduğunu yani insan deneyimlerini tarayıp en uygununu seçtiğini unutmayalım. Bununla beraber yenildiği bir oyunda Kasparov'un hata yaptığını yorumlayamadığı için çuvallaması ilginç bir ayrıntı. Kısacası, en iddialı bilgisayar bile henüz insanın çok gerisinde.

Her neyse, konuyu çok dağıttım. Şimdi bir toparlama ve birkaç soru. Bilgisayar insan kadar yaratıcı olmaktan çok uzak, dolayısıyla tüm oyunlar belli bir sisteme sıkışmış durumda. Bu haliyle her oyunun (tek oyunculu oynandığında) can sıkıp, rafa kaldırılması kaçınılmaz. Şimdi sorular: Daha çok haraket mi istiyorsunuz? Sürekli aynı tarz bir oyun sıkıntı mı veriyor? Daha ciddi rakipler mi arıyorsunuz? Bunun yolu yeni oyunları beklemek mi? Değilse ne?

Mustafa Gökalp Balkaya



Bilgisayar insan kadar yaratıcı olmaktan çok uzak. Dolayısıyla tüm oyunlar belli bir sisteme sıkışmış durumda. Bu haliyle her oyunun (tek oyunculu oynandığında) can sıkıp, rafa kaldırılması kaçınılmaz.

Ve işte yanıt: Multi-player

Evet yanıt multi-player. Eğer multi-player özelliği varsa tükettiğiniz oyunları raftan indirin çünkü onlara yeniden hayat verebilir, bir daha keşfedebilirsiniz. Bilgisayarın tekdüze oyunununu terk edin, onun yerine oyunu arkadaşlarınızla veya Internet üzerinden, en az sizin kadar iyi rakiplerle oynayın. Bilgisayara karşı uyguladığınız taktikleri unutun; onları kimse yemez. Tek bir rakiple değil, onlarcasıyla karşılaşın. Arkadaşlarınızla müttefik ya da düşman olarak karşılaşın. Oyunun verebileceği şiddet ve heyecanın tümünü alın. "En iyiyim" diyorsanız ne kadar yanıldığınızı anlayın ve daha iyi olmak için hırslanın. Düşünün birkez, bu kadar heyecanı başka şekilde nasıl yaşayabilirsiniz? Yanlızca bu kadarla sınırlı değil elbette ancak gerisini kendi deneyimlerinizle öğrenmeniz sizin için en iyisi.

İnanıyorum ki bir oyunu multi-player oynamadıysanız o oyunun hakkını vermemiş aynı zamanda da paranızın gerçek karşılığını alamamışsınızdır. İşte bu yüzden ille de multi-player diyorum. "İyi ama, bir sürü sorun var" diyorsanız onları bir dahaki sayıda incelemeye çalışacağım. Umarım sizlere birkaç iyi haber iletebilirim.

Görüşmek üzere...

PCG

Yeni Quake

Merhabalar. *PC Gamer Türkiye*'nin ilk sayısıyla sonunda karşınızdayız. *PC Gamer*'ı gazete bayilerinde Türkçe olarak gördüğünüzde çok şaşırdığınıza eminim. Evet sonunda Türkiye'de de artık *PC Gamer* var! Birçok zorluk ve güçlüklerin üstesinden büyük bir özveri ve takım çalışması ile gelip derginin ilk sayısını çıkartma başarısına ulaştık.

Derginin bu köşesinde Türkçe'de veya Türk oyun literatüründe bir tanımı olmadığı için maalesef türünün başarılı bir örneğinin adını alan *Doom* türü, yani 3D-Shooter türündeki oyunlardan bahsedeceğim.

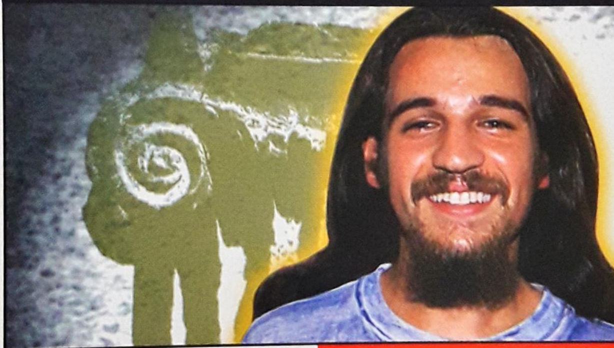
Bu tür oyunlarla benim tanışmam daha Amiga'nın saltanatı sürerken PC'de çıkan *Wolfstein*'la olmuştur. O zamanlar bir arkadaşımda *Wolfstein*'la tanışmamdan sonra bir Amiga kullanıcısı olarak PC oyunlarına ilgi göstermeye başlamam aynı zamana rastlar. Bu tür oyunların en önemli örneklerinden ve popüler olmalarına neden olan *Wolfstein, Spear of Destiny* gibi oyunları herhalde hatırlamayanımız yoktur. Bu oyunlardan sonra başından saatlerce kalkamadığımız *Doom*. Oynadıktan sonra aynanın karşısına geçip "damn I'm good" dediğimiz ilginç konusu ve espirileriyle *Duke Nukem* gibi bu türün en güzel örnekleri de hafızamıza kazınan oyunlardandır. Özellikle *Duke Nukem*'in benim için ayrı bir önemi var. Arkadaşlarımla saatlerce telefonda bağlanıp oynadığımız ve ardı arkası kesilmeyen yüksek meblağlarda telefon faturalarının gelmesine yol açan bir oyundur.

Bana göre 3D-Shooter tarzı oyunlarda oyunun konusu, oyunun geçtiği ortamlar, mekanlar, ve kullanabileceğiniz silahların çeşitliliği oyunu sürükleyen öğeler. Sonuçta oyunda müziklerle, efektlerle yaratılan atmosfer oyunu ilk defa oynarken insanı etkiliyor fakat belirli bir süre sonra oyunu sürükleyen, oyunda yönettiğiniz kahramanla bulunduğunuz değişik mekanlar oluyor. Özellikle oyunun konusu da çok önemli. Sürükleyici olması için konunun oyunun geçtiği ortamlarla ve mekanlarla mükemmel bir uyum içinde olmasının gerekli olduğunu düşünüyorum. Doğal olarak da oyunun müzikleri ve efektleri de bu dediklerimi destekleyecek türden olmalı.

Oynamayı sevdiğimiz bilgisayar oyunu türleri bence bilinç altımızın hayatımıza yansıması. Örneğin 3D-Shooter tarzı oyunlarda genelde bulunan vahşet, şiddet, öğeleri gerçek hayatta insanların uzak olduğu şeyler. Bunlar sadece doğa ananın yaşamımızı sürdürebilmemiz için bilinç altımıza yerleştirdiği "yaşamak için öldür" kuralının bir yansıması. Bu oyunları oynayarak kanlı bir katil olabiliyorsunuz ve arkanızda bıraktığınız leşlerin hesabını soran olmuyor. Bu da bence en güzel olanı. Bu tür oyunlarda karşınıza çıkan zibidileri oyunun yaratıldığı güzel mekanlar, ilginç ses efektleri ve insanı gaza getiren müzikler eşliğinde katledebiliyorsunuz. Hatta bununla da kalmayıp rakiplerinizi birçok değişik silahla yok edip öldürmeyi bir sanat haline getirebiliyorsunuz.

Bana göre şu an için 3D-Shooter dünyasındaki en büyük bomba yeni *Quake*'in sadece multi-player desteği ile çıkıyor olması. Bu ya çok cesurca bir karar olarak değerlendirilecek ya da çok hayalperestçe bir yaklaşım olarak hafızalara kazınacak. *Quake III: Arena* adını alacağı tahmin edilen oyunun doğru zamanda uygun bir fikir olarak çıktığına inanıyorum. Düzgün bir şekilde gerçekleştirilirse herkesin arayışlarına son verecek, multi-player shooter türündeki oyun olabilir. Gelen bilgilere göre *Quake III: Arena* temel olarak multiplayer shooter tarzda, grafikleri ve motoru Internet üzerinden oynamaya göre düzenlenmiş bir oyun. Tekli oyun, multiplayer oyunun yanında unutulmamış. Tekli oyun basamaklı oyun türü olarak tanıtılıyor ve daha da zorlaştığı söyleniyor. Tabii bir de kötü haber vermek zorundayız: *Duke Nukem Forever*'ın bekleyişi. Oyun içi motorunun *Quake II*'den *Unreal*'a değiştirileceğinin açıklanmasıyla biraz daha uzadı. Oyun *Unreal*'ın grafik motoruna adapte edilecek ve görüntüler şimdiye kadar yapılmış bütün 3D-Shooter'lardan daha gerçekçi olacakmış.

Kaan Polatoğlu



Gördüğüm kadarıyla 3D Action türü oyun üreten firmalar Multi-player türdeki oyunlara daha ağırlık vermeye başladılar. Yeni çıkacak *Quake III: Arena* buna en güzel örneği teşkil ediyor.

Gelecek oyunların haberleriyle yetinip, vaadleriyle yutkunup bekleyişe devam ederken daha farklı oyun türlerinden gelen haberlere bakıp bu türlerin de yavaş yavaş bize FPP (First Person Perspective) görüntüsü sağladıklarını öğreniyoruz. Yoksa rüyalarımız gerçek mi oluyor?

Eğlenceli ve değişik bir oyun olan *Dungeon Keeper*'da bile yaptıklarımızın bakış açısından savaşa dahil olmamızı sağlayan opsiyonlar vardı. Bunu gören pek çok oyuncu daha başka oyunlarda da böyle şeyleri ister oldu. Tabii en büyük puanı bu talebi önceden farkedip buna uygun oyun üreten firmalar toplayacak.

Bu sayıda *X-Com: Allience* adlı oyunun tanıtımını bulabilirsiniz. Bu oyunda ekibinizdeki adamların açısından oyunu izleyebiliyorsunuz. Böylelikle ekip elemanlarınızın karşılaştıkları ani tehlikeleri tüm gerçekçiliği ile size yaşatan bir oyun çıkarmışlar. Detayları ve ayrıntıları ile oldukça doyurucu olan X-Com oyunu malum konusuyla 3D-Shooter oyuncularını sevindirecek gibi gözüküyor. Elimize iyi oyun çıkartmak için ya müthiş fikirler, kötü grafik, kötü ses kombinasyonu veriyorlar ya da çok kaliteli efektlere sahip bomboş oyunlarla oyalanıyoruz. Binlerce oyunda, asla istediğimiz şeylere aynı anda sahip olamıyoruz. Orta karar bir senaryo ve orta karar bir görüntü bulduk mu dünyalar bizim oluyor.

Tabii bir de öyle oyunlar var ki grafik olarak mükemmel ama senaryo olarak kısır olmasına rağmen öyle güzel sunuluyor ki, artık sığ bir konuyla da idare ediyorsunuz. Bu ilk sayımızın ilk 3D-Action oyunları köşemizi ziyaret ettiğiniz için şimdiden teşekkürler. Gelecek sayıda yeni oyunlar, yenilikler ve düşüncelerle buluşmak üzere ....

PCG

Zamane Adventure'ları

PC Gamer'ın ülkemizdeki bu ilk sayısından herkese merhaba! Yurtdışında haklı bir üne sahip olan *PC Gamer*, artık Türkçe olarak okuyucularıyla buluşacak. Sıkı bir kadroyla, çok kısıtlı bir zaman içinde (gecemizi gündüzümüze katarak), olabildiğince eksiksiz ve güzel bir dergi çıkarmaya çabaladık. Derginin bu bölümünde hepimiz kendi ilgilendiğimiz oyun türleri hakkında bilgiler, haberler ve ipuçları vermeye çalışacağız. Açıklamalarımıza, kendi birikimlerimizden yola çıkarak elimizden geldiği kadar objektif bir şekilde fikirlerimizi de katacağız.

Hatırlıyorum da, adventure oyunları dünyasına ilk adımımı attığımda, Sierra'nın text, Lucas'ın da ikon adventurelarıyla saatlerimi ekran başında mücadele ederek geçiriyordum. *King's Quest, Hero's Quest serileri ve Indiana Jones* aklıma gelen o müthiş eğlenceli ve heyecanlı adventurelardan sadece birkaçı.

Tabii o zamanlar Amiga hüküm sürüyordu. Ama sonuçta bu hükümdarlık hızla gelişen ve ilerleyen PC ordusuna karşı dayanamadı ve beyaz bayrağı çekti. Açıkça söylemek gerekirse PC oyunlarının şu an ulaştığı duruma ben bile teslim oldum. Bu günlerde piyasalarda dijital interaktif adventurelardan, 3D özellikleri olan puzzle adventurelara kadar birçok yeni tür var. Bu oyunlar grafik ve ses özellikleri bakımından her geçen gün birbirlerini aşmakta ve oyuncuları ekran başına daha fazla hapsetmektedir. Ayrıca artık senaryolar da titizlikle yazılmakta, oyuncular sadece olağanüstü kahramanların değil marjinal karakterlerin rollerini de üstlenmektedirler.

Oyunlardaki amaçlara dair sorumluluklarınızın artmasıyla beraber, oyundaki karakterinizin psikolojik özellikleri de senaryonun geleceğini etkilemeyi başarmış. Eskiden olduğu gibi uyduruk kahramanlık görevleriyle etrafta serseri mayın gibi dolaşmıyor, karakterinizle özdeşleşerek bilinçaltınıza da bazı göndermeler yapabiliyorsunuz. Senaryo üretimi şu an Amerika'da en popüler ve iş yapan sektörlerden bir tanesi.

Neyse bu kadar gevezelik yeter, artık biraz oyun konuşalım. Adventurelar bolca zaman ve özel ilgi istedikleri için bu ara sadece üç tanesiyle haşır neşir olabildim.

Güven Çatak



Bunlardan ilki Lucas Arts'ın vazgeçemediği klasiği *Monkey Island* serisinin sonuncusu olan *Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island*. Grafikler ve demolar her zamanki gibi çok renkli ve eğlenceli, ayrıca oyunun kutu ikon sistemi de değiştirilmiş. Kahramanımız Guybrush Threepwood (artık olgun bir delikanlı), yine hain hayalet korsan Le Chuck'ın dünyayı kötü emellerine alet etmesine engel olmaya çalışıyor. Bu sefer bir de nişanlınız Elaine'i Le Chuck'ın zombi gelini olmaktan kurtarmalısınız. Yine farklı adalarda birçok zorlu bulmaca çözerek, eski bölümlere esprili göndermeler yapıyorsunuz. Ama bu kadar badireyi atlattıktan sonra maalesef kötü bir finalle karşılaşıyorsunuz. Herhalde senaryoda çok zorlanıldığından dolayı ortaya baştan savma bir final çıkmış. Yine de Lucas takipçileri oyunu elden geçirebilirler.

Hatırlıyorum da Adventure oyunları dünyasına ilk adımımı attığımda, Sierra'nın text, Lucas'ın da ikon adventurelarıyla saatlerimi ekran başında mücadele ederek geçiriyordum.

Diğer şöyle bir takıldığım oyun ise, Revolution firmasının çıkardığı *Broken Sword 2: The Smoking Mirror.* Birincisini bitirdikten sonra kendimi "Knights Templar"ları Internetten araştırırken bulmuştum. (Hatta oyundan hemen sonra Paris'e gittiğimde "Montfaçon" adlı mekanı bizzat gidip ziyaret ettim!) İkincisi, böyle gizemli bir konuya sahip olmamasına rağmen, yine başka bir bilinmeyenlerle dolu kültür olan "Maya" uygarlığını ele alarak, ilgi çekmeyi başarıyor. Renkli grafikler eşliğinde, güzel Fransız dilberi Nico'yu da yanınıza alıp (dikkat! size ayak bağı olabilir) yine dünyayı bir uçtan bir uca dolaşarak birçok tehlikelere atılıyorsunuz. Zamanınız varsa oyalanmak için bir göz atabilirsiniz.

Sonuncu bahsedeceğim oyun ise bu aralar en çok tuttuğum ve halen başından ayrılamadığım bir oyun olan ASC Games firmasının çıkardığı *Sanitarium*. İlginç senaryosu, yenilikçi grafik dizaynı ve marjinal demolarıyla dört dörtlük bir adventure. Bir trafik kazası sonrası hafızasını kaybetmiş bir şekilde, gotik tarz bir akıl hastanesinde uyanan karakterimiz kendini, ürkütücü ve bir o kadar da sıradışı olaylar ve Kafka'msı mekanların içinde buluyor. Özellikle geçmişine ait opak-sepia flashbackler son derece iyi kurgulanarak oyunu sürüklemeye yardım ediyor. Oyunun atmosferini solurken "12 Maymun veya Jacob'un Merdiveni" adlı filmlerden çağrışımlar yapabilirsiniz. *Sanitarium*'u kesinlikle denemelisiniz. Unutmayın, cehennem sadece bir kelime gerçek ise çok daha kötü... Şimdi de çıkmak üzere olan bir oyundan bahsetmek istiyorum.

Grim Fandango:

Hollywood'un Tim Burton'ı varsa Lucas Arts'ın da Tim Schafer'ı var! Bu, "Nightmare Before Christmas"ın sinematografisini hatırlatan ve film noir atmosferi taşıyan oyun, gerçekten grafik adventure dünyasına yeni bir soluk getireceğe benziyor. *Day of the Tentacle* ve *Full Throttle*'dan tanıdığımız Schafer, Meksika kültüründen etkilenerek tasarladığı bu oyunda, pixel avlamaya son vererek, ortaya çok farklı bir 3D interface çıkarmış. Bakalım Manny Calavera, bu destansı "Ölüler Dünyası" nda, 3D art-deco çevreler ve çok iyi render edilmiş karakterler eşliğinde, işlerini yoluna koyup kötülerle başedebilecek mi? Bu tanışmamızdan sonra bir daha ki sayıya kadar yeni haberlerle buluşmak umuduyla hoşçakalın.

PCG

Haydi siperlere!



ncelikle *PC Gamer*'ın Türkiye'de yayın hayatına başlamış olmasına çok sevindiğimi belirtmek isterim. Tüm bilgisayara gönül vermiş olanların oyun ve hardware ağırlıklı, nitelikli bir dergiye ihtiyacı vardı.

Bana yazı yazmam teklif edildiğinde bunu sevinerek kabul ettim ve yıllardır bu sektörün içindeki biri olarak birikimlerimi sizlere aktarma fırsatı buldum. İlk olarak genel bazı konulara değinmek istiyorum. Bundan yedi yıl önce 386 tabanlı PC'lere hayranlıkla bakarken, bugün PII 450'ler neredeyse evlere girmek üzere, tabii sonuç olarak oyunlar yüksek kapasiteli bilgisayarlara göre hergün gelişmekte. Bu da pazarın daima canlı kalmasını sağlıyor. Amiga'nın piyasadan silinmesinin en büyük nedeni, artık oyun firmalarının Amiga'nın kapasitesinin artmaması dolayısı ile kısırlaşması olmuştu. PC'de hem işlemcilerin, hem de grafik kartlarının devamlı gelişmesi, oyun üreten firmalara daha hızlı ve çarpıcı grafikleri olan oyunlar üretme fırsatı veriyor, iş artık hayal gücüne kalıyor. Örneğin Vodoo serisi chipsetli add-on kartlar sayesinde grafiklerde büyük gelişmeler oldu ve tüm bu gelişmeler duracak gibi görünmüyor.

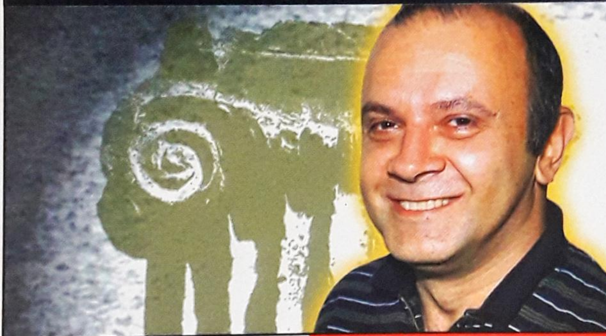
Benim daha çok tercih ettiğim oyunlar strateji oyunları. Hele strateji iyi ise ve modem ile Internet üzerinden veya direkt telefon bağlantısıyla eş, dost oynuyorsanız uykusuz gecelere hoş geldiniz demektir.

Red Alert işte böyle bir oyundu, artık her akşam yapılacak iş belliydi. Strateji oyunlarının en büyük özelliği adından da anlaşıldığı gibi iyi bir strateji geliştirmek ve sabırlı olup karşı tarafın zayıf anını yakalamak. Bir oyun üç saat sürebiliyor. Bir de bu süre sonucunda galipseniz keyfinize diyecek yok.

"Red Alert'den sonra zor oyun beğeniriz herhalde" derken *Age of Empires* piyasaya çıktı. İlk çağlarda geçen bu oyun yeni bir alışkanlık demekti. Daha sonra *Starcraft, Warcraft* hayranları için yeni bir seçenek oldu. Şimdi ise *Wargames* var. Daha geniş bir arazi üstünde 3D grafikli bu oyun da strateji meraklıları için alınası bir oyun. Sırada *Dune 2000* var, herhalde çıktığı zaman yeni alışkanlığımız o olacak.

Son zamanlarda çıkan bir başka güzel oyun da *SWAT 2*. Bu sayımızda demosunu bulabileceğiniz oyunu seveceğinizden şüphem yok. O yüzden bir adım ileri gidip oyunu alacaklar için küçük bir öneri paketi sunuyorum.

Deha Akil



Oyunda daha önceki gibi sadece SWAT timine değil teröristlere de kumanda edebiliyorsunuz. SWAT birimleri iki grup olarak hazırlanıyor. Birinci grup beş kişiden oluşan atak birimi, ikinci grup ise iki kişilik sniper ekibi. Grup sayısı parasal gücünüzün izin verdiği ölçüde çok sayıda olabilir. Beş kişilik atak birimi için muhakkak takım liderliği ve ilk yardım eğitimi almış birini bulundurmanız şart. Takım elemanlarının silahlarını silah kullanma yüzdelerine göre belirliyorsunuz. Onbeş bölüm boyunca kullanacağınız ekip sayısı iki atak, iki sniper olmak üzere toplam dört. Atak biriminin her elemanına göz maskesi, balistik zırh vermeniz adamlarınızın bölümleri daha rahat geçmesine yardımcı olur. Ayrıca oyundaki ekibin aksine beş kişilik ekipte iki kişinin göz yaşartıcı bomba atan silah taşıması oyundaki üstünlüğünüzü artırır, çünkü gerek bina içinde gerek bina dışında bu bombalar son derece etkili. Unutulmaması gereken şey suçluların, ölü değil canlıyken daha değerli olduğu.

Tek katlı yapılara girmek için birkaç yol var. Birincisi kapı kırıcıları kullanmak ikincisi ise zırhlı aracı çağırıp duvarda delik açmak. Her iki şekilde de içeriye girmeden evvel muhakkak göz yaşartıcı bomba atlmalısınız.

Terörist gruplara gelince sayılarının iyi belirlenmesi gerekir aksi halde bazı bölümlerde rehine alma olduğu için kaçılacak arabaya sığılmadığından yer bulamayan adamlar olur. Bu nedenle de bölüm bitirilemez. Terörist bölümleri rahat oynayabilmek için ideal terörist sayısı gaz maskeli, çelik yelekli, makinalı tüfekli, bol el bombalı ve bubi tuzaklı üç kişilik bir ekip ve sniper yüzdesi yüksek bir vurucu. Benden bu kadar. Gerisi size kalmış.

Benim daha çok tercih ettiğim oyunlar strateji oyunları. Hele strateji iyi ise ve modem ile internet üzerinden veya direkt telefon bağlantısıyla eş, dost oynuyorsanız uykusuz gecelere hoş geldiniz demektir.

Son olarak size bir web sitesinden bahsetmek istiyorum. Strateji oyunlarıyla az ya da çok ilgili herkesin içinde kaybolup saatlerini harcayacağı bir site: *www. wargamer.com*. Mario Kroll isimli bir fanatiğin hazırladığı bu site yıllardır kurulum aşamasında. Ve hiçbir zamanda tamamlanamayacak gibi. Ancak şimdiden fazlasıyla tatmin edici.

Sitedeki tüm hizmetler ücretsiz. Mario'nun amacı strateji fanlarının hazırlayıp yolladığı 1000 senaryo toplamak. SSI oyunları, Talansoft oyunları aklınıza ne gelirse. Ancak bunlarla sınırlı değil site; eklentiler, SSS, araçlar, forumlar, ve "Movement to Contact" isimli bir link bölümü. Linklere göz attığınızda saatlerce kayboluyorsunuz. Sadece bu linkler bile siteyi gezmeye değer.

Ancak pek çok ziyaretçi için Mario'nun sitesindeki en ilgi çekici bölüm, senaryo tasarımcıları forumu. Burada tecrübeli askerler ve üst düzey oyunculardan, hayallerinizdeki senaryoyu kurarken çok işinize yarayacak, tonlarca tavsiye alabiliyorsunuz.

Sonuçta *www.wargamer.com* tutkulu, etkileyici ve çok kıymetli. Savaş oyunu sevenlere bu güne kadar görmediğimiz bir kaynak sağlıyor. Bu site artık benim favorilerimden ve eminim ki bir kere ziyaret ettikten sonra sonuç sizin içinde farklı olmayacak. Aslında bu site üzerine söylenecek daha çok şey var ancak artık sözü kısa kesip asıl görevime dönmeliyim.

Bu aylık bu kadar, şimdi Zerglerle ilgilenmem gerekiyor.

PCG

Benim neyim eksik ?????

İşte geldim burdayım, ben bu işte ustayım... Niohahaha. Herhalde sayfa içeriğiyle resmimi bağdaştıramamışsınızdır kafanızda. Neden afedersiniz? Ne yani kadın kısmısı anlamaz mı bu işlerden? Belki ben kendimi şu sanal alemde aslanlar gibi dövüşürken daha iyi hissediyorum... Nitekim öyle de. Seviyorum vurduyu kırdıyı, var mı itirazı olan? Güzelll...

Hadi başlyalım

Eh artık beni de üç aşşağı beş yukarı çaktığınıza yani tanışma faslını geçtiğimize göre size bu sayfada nelerden bahsedeceğime gelelim. Hayatımıza atari kültürüyle gelen ve her mahalle arasına açılan atarici dükkanlarının çoğalmasıyla kanımıza işleyen fighting-dövüş oyunları, driving başlığı altında toplayabileceğimiz yarış, rally, motor yarışları, flying başlığı altında ise gene bir takım yarış ve simülasyon oyunları, bir de üstüne tatlı olarak building oyunları ve benzerlerini bulabileceksiniz bu sayfada. Tabii bu durum benim neş'emle çok doğru orantılı gelişecek...Bazen takıldığım, kafayı kaldıramadığım bir tek oyunu aktaracağım size, bazen yeni oyunlardan haberler vereceğim, bazen anılarımı anlatacağım. Yok, bu sonuncusu pek olmadı..Neyse genel minval budur arkadaşlar.

Bunlar Aperatif

Hemeninden yarışlarla başlamak niyetindeyim. Eğer yarış tutkunu iseniz size bir takım seçenekler sunacağım şimdi... Ama önce bir nev'i karakter analizi: Nasıl bi kişisiniz? Yok yok korkmayın işi mürekkep testi boyutuna sürüklemeyeceğim. Sadece ilgilendiğiniz konunun şiddet kokup kokmadığını merak ediyorum. Yani azıcıkta olsa mantar prodüksiyon edanız var mı? Eğer varsa yarışı ve bu özel (!) durumunuzu bir araya getirip bazı oyunlar salık vereceğim size... Örneğin, hoş biliyorsunuzdur ya (bilmeyeni dövüyorlar bizim oralarda) Carmageddon... Bu oyunda asıl amaç sadece yarışmak değil aynı zamanda da zarar vermek. Kır, dök, parçala, böl, yok et, ez, öldür, üzerlerinde tepin, canlarına oku mantığı geçer akçe.. Haa bi de arabayla artistik hareket çekince puan alabiliyorsunuz. Yayaları öldürmekten çekinmeyin. Verdiğiniz hasarın büyüklüğü süzü belirliyo. Bedel mi? Aşkolsun... Sizin canınız sağolsun...

Eee biraz stress atabildiniz mi? Olmadı mı? Bu durumda da iki seçeneğiniz var: *Carmageddon II* kasım ayında çıkıyor. Bütün hazırlıklarınızı yapıp o'nu bekleyebilirsiniz veya tanıdığım bir psikiyatr var. Size onun numarasını verebilirim. Hayır canım size deli demek istemiyorum ne haddime aaaaaa...

Gülçin Hatıhan



Peki biraz daha planlı programlı birşeye ne dersiniz? Meselaa, *Grand Theft Auto*. Bu oyunda adından da anlayabileceğiniz üzre göreviniz araba aşırmak... Evet basbayağı hırsızlık. Bi telefon kulübesinde başlıyor hikaye. Oradan talimatı malumatı alıp göreve koşuyorsunuz. Korkmayın bu oyunda da adam ezince kimse bi şey demiyo. Hatta makbul olanı bu... Ne eğlenceli değil mi? Acaba bu alemden sanal aleme adam atamaz mıyız şööle durup durup ezebileceğimiz? Hı, olmaz mı? Aman canım peki naapalım, gün gelir daha inandırıcılarını da yaparlar bunun elbet... Belki *Grand Theft Auto'* nun yenisi öyledir. Göreceğiz bakalım...

Ne yani kadın kısmısı anlamaz mı bu işlerden? Belki ben kendimi şu sanal alemde aslanlar gibi dövüşürken daha iyi hissediyorum...

Bu seiko sapmalarımızı biraz uzak tutarsak tam da kaliteyi bulabileceğiniz iki oyun biliyorum. Bugüne kadar bu oyunları da duymadıysanız ayıp ama gene de belirteyim: *Need for Speed I* ve *II*, *Nascar I* ve *II*. İkisininde II.cisi doğal olarak daha kapsamlı. *Need for Speed* artık bir klasik ve III'üncüsü de çok yakında çıkıyor... Belki de sizler bu dergiyi okurken çoktan çıkmış olacak. *Nascar II* de gene bu tarz bi oyundan bekleyebileceğiniz herşeyi bulabileceksiniz. Buna ince araba ayarları, real-time hasar, araba boyama atölyesi ve çok gelişmiş kamera özellikleri dahil... *Interstate 82*'yi de dört gözle bekliyoz.

Vee simülasyon... Eğer üç boyut olayına girdiyseniz ve uçak meraklısıysanız tam size göre bir takım oyunlar tavsiye edebilirim. *Jetfighter Fullburn* acayip sıkı bi oyun. Yada 100 kadar ayrı uçakla oynayabileceğiniz *Flight*, soora *Jane's F15*. Yok eğer bunlardan sıkılırım derseniz işte size eğlence: *Crazy Plane*. Yeniler mi? *Jane's Fighter Legends, Israel Air Force, Chaos Gate* ilginizi çekebilir..

Ve tatlı...

Yok baba bunların hiçbiri beni açmadı diyorsanız eğer ve daha ağır abi tribindeyseniz sizi şöyle alalım da siz bi trenyolu inşaasıyla uğraşın: *Railroad Tycoon* size göre olabilir. Çok eğlenceli bir o kadar da zor bir oyundu bu hatırlarsanız. Ama yine de arşivden bir çıkartıp becerileri tazelemekte fayda var. Zira *Rail Road Tycoon II* yakında piyasaya bomba gibi düşecek.

Aslında çok da yabancı olmadığımız zihniyette işleyen bi oyun daha var buyur edebileceğim: *Constructor*. Bu oyunda müteahhitsiniz, ama tam da bildiğimiz anlamda... Bir kısım mafia ilişkileri kurup, ucuza yer kapatıp bina dikiyorsunuz falan. Nası, tanıdık di mi?

Bu tarzı sevenlere bu denli eski oyunları anlattıktan sonra müjdeyi verebilirim: *Simcity 3000* yolda. Ama hala üç boylutlu mu, iki boyutlu mu belli değil... Her halükarda alacağımıza göre beklemekten başka çare yok. Soora *Settlers III* de geliyo. Birini ve ikisini bilenler tahminen epeyce heyecan duyacaklardır.

Kahve mi? Hö!

Aslında daha fighting oyunları var sırada ama hatırlatmak isterim ki herkesin de bir özel hayatı var. Hadi güzelim kapatıyos, öbür ay yine gelirsiniz etli kapuska yaparız... Hayat zor malum, siz nası para kazanıyorsunuz bilmem ama ben daha uyanıp oyun oynayacağım. Heuheuheuheu...

PCG

multimedia

dünyasından grafik lideri

ATI 3D

www.escortmultimedia.com



ATI All-ın-Wonder Pro

•Windows 98'de WEB TV kullanma imkânı •Gelişmiş TV alıcı fonksiyonu •PC'nizde video seyretme imkânı •Full AGP 2X versiyonu •Mükemmel 3D ve 2D grafik hızlandırıcı •TV ayar ekranı •DVD'de mükemmel görüntü kalitesi •Standart 4MB,8MB'a upgrade edilebilir •Teleteksli •AGP ve PCI modelleri mevcuttur.

ATI All-ın-Wonder

•Akıllı TV alıcı •Windows ortamında Web TV imkânı •2D ve 3D grafik hızlandırıcı •Yüksek kalitede MPEG playback •Video capture imkanı •TV ayar ekranı •Standart 4MB, 8MB'a upgrade edilebilir •1600-1200 yüksek çözünürlük •S-Video ve composite Video girişi •AGP ve PCI modelleri mevcuttur.



ATI Xpert@Play Grubu

Oyun fanatikleri için özel dizayn edilmiş, TV çıkışı özellikli en iyi kart.
•ATI'nin 3D Rage Pro yüksek performans 2D / 3D çipi yüksek kalite görüntü ve çözünürlük sağlar •Bilgisayarı büyük ekran televizyona ve VCR'a (Video Kayıt Cihazı) bağlama imkânı •Böylece oyun kaydedebilir veya edit edilmiş video çıkışını kullanabilirsiniz. •Paket; Formula 1, Terrac ve 3D Web Browser WIRL içerir •Piyasadaki diğer hızlandırıcıların aksine, ATI'da tüm fonksiyonlar aynı kartın üzerindedir •Bu anakartta yer boşaltmasına rağmen, 2D ve 3D hızlandırma fonksiyonunu da eksiksiz yerine getirir •AGP ve PCI modelleri mevcuttur.

Teknik Özellikleri

•ATI 3D Rage Pro grafik çipi •Standart 4 MB, 8 Mb'a upgrade edilebilir.•Saniyede 1.2 milyon üzerinde üçgenleme •Saniyede 30 + resimleme / görüntüleme •Yüksek detaylı 16.7 milyon renkli grafik •Yaşam gerçekliğinde ses efekti.



ATI Xpert@Work Grubu

İhtiyaç duyulabilecek en iyi grafik kartı
•Tüm beklentilerinizi karşılayacak ATI3D Rage Pro hızlandırıcı, 2D ve 3D'de mükemmel ve yüksek kalite performans. •Ergonomik tazeleme yüzdesinde, terminal kalitesinde çözünürlük •Profesyonel uygulamalar için daha etkili ve hızlı performans •Geliştirilmiş Windows NT ve Win 95 / 98 sürücü desteği. Tüm standart işletim sistemlerini destekler •Sürekli ve değişmez sürücü desteği (tüm kartlar için tek sürücü) •Paket Extreme3D, Photosuit ve 3D Web Browser WIRL içerir •AGP ve PCI modelleri mevcuttur.

Teknik Özellikleri

•ATI 3D Rage Pro grafik çipi •Ultra yüksek band derinliği, SGRAM bellek •1600x1200 pixel yüksek çözünürlükte grafikler •200 Hz'e kadar tazeleme yüzdesi •Standart 4 MB, 8 Mb'a upgrade edilebilir.



ESCORTmultimedia

ESCORT MULTIMEDIA DONANIM HİZMETLERİ SAN ve TİC LTD ŞTİ

info@escortmultimedia.com

Atakan Sk. No: 14, 80300 Mecidiyeköy / İstanbul Tel: (0212) 216 24 25 - 212 07 50 Faks: (0212) 213 66 67
ANKARA (0312) 466 19 30 **İZMİR** (0232) 464 04 75 **ADANA** (0322) 453 96 36 **BURSA** (0224) 250 04 10 **AKDENİZ** (0242) 244 07 83 **TRABZON** (0462) 326 91 72

EscortMultimedia, ATI Technologies Inc. Türkiye distribütörüdür. Bayilikler verilecektir. ATI ürünlerini tüm Escortland ve Escort bayilerinden edinebilirsiniz.

STRATEJİ MERKEZİ

ÇÖZÜMLER • TEKNİKLER • PRATİK İPUÇLARI

Demek favori oyunlarınızı kendi başınıza çözebileceğinizi düşünüyorsunuz, ha? Biz, Strateji Merkezi olarak alçak gönüllülükle durumunuzu tekrar gözden geçirmenizi öneriyoruz. Çünkü *Unreal, Might and Magic VI* ve *Total Annihilation: The Core Contingency* ve fazlası için ihtiyacınız olacak ipuçları yalnız bizde var.

Bize yazın:

PC GAMER TÜRKİYE

Büyükdere Cad. 15/A Hür Han
Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
E-mail:
hitegitim@aidata.com.tr

Unreal, Bölüm 1

Harika grafiklere bakınmaktan vazgeçin de oyuna başlayın!

Epic MegaGames'ın üç boyutlu zaferi size acı mı veriyor? Korkmayın, size oyunun ilk sekiz level'ının tam çözümünde yardım etmek için buradayız. Oyunun sonu için önümüzdeki sayıyı bekleyin.

The Vortex Rikers

LEVEL 1

Unreal başladığında kendinizi yapayalnız, katledilmiş yoldaşlarınızla dolu bir hapishane gemisinde buluyorsunuz. Sağlık durumunuz tehlikeli bir yüzde olan %12'de, yani bitişik hücrelerdeki dayanıklılığınızı artıran sargıları kullanmanız iyi bir fikir olabilir. Alt hücrede karanlık bir geçit var. İçeri girin ve karartılmış bir şalter bulacaksınız. Çok istiyorsanız gerçekleştirilmekte olan infazı izleyin.

Asansörle yukarı çıkın ve translatörü kapın. Havalandırmadan girin ve köprüye doğru ilerleyin. Kaptanı en iyi dileklerinizle selamlayın, sonra cephaneliğe yönelin. Oradaki düğmenin tam altında durup zıplayarak Kevlar Suit'i alabilirsiniz. Geldiğiniz yere geri dönün ve tıbbi laboratuvarda kapalı bir kapı buluncaya kadar ilerleyin. Arkadaşlarınız katledilene kadar bekleyin, sonra içeri girin ve Dispersion Pistol'u (ışın tabancası) alın.

İlk yardım istasyonunda bir sağlık paketi için bir mola verin, sonra kırık pervanenin olduğu yerden geçin. Kolu itin ve sonra acil çıkışa giden asansöre binin. Camı kırın ve geçite atlayın.



Sanırım Steve artık ona borçlandığım elli papel hakkında beni rahatsız edemeyecek. Silahı alın ve buradan çıkın yoksa sıradaki katledilen siz olabilirsiniz.

Lyleve's Falls

LEVEL 2



Eveeet, işte burdasın! Bir sürü bonus bu gizli mağaranın içinde seni bekliyor.

Gemiden dışarı açıklığa doğru çıkın. Bir AutoMag, biraz işaret fişeği ve binaların içinde sağlık bulabileceğiniz köye doğru ilerlemeye devam edin. Yakındaki gölcüğün dibinden ve geminin güvertesinden biraz cephane toplayın. Geminin kıçındaki kraterin içine yürüyün sonra kalasları kullanarak yukarı çıkın. Sola dönün ve madene girin.

İlk Brute karşınıza çıkana kadar yavaşça ilerleyin, sonra birkaç manevra alanı ve tahta bir kapıdan fırlayacak ikinci Brute'den sakınmak için açıklığa geri dönün. İkisini de öldürün, ardından madene dönün. Sağdaki tahta kapıdan geçip asansöre binin. Bir geçit, Nali Healing meyvesinin (ve bir Brute'ün. Dikkatli olun.) olduğu dış alana açılırken diğeri şelalenin karşısındaki küçük bir eve açılıyor. İhtiyaçlarınız için evi basın (el fenerini alın), daha sonra evin arkasından karanlık madene girin ve tavana yapışık dikenli yaratığı öldürün. Yolunuza çıkan diğer yaratıkları da öldürerek maden kompleksindeki yolunuza devam edin. İçeri girdiğinizde başka bir AutoMag almak için aşağıdaki platforma zıplayın ve Brute'lar ile ilk karşılaştığınız yere geri dönün. Geçidin sonunda yukarı çıkan başka bir asansör var. Önce bunu kullanın sonra da ikincisini. Koridorun sonundaki Brute'ü öldürün. Bir hücum yeleği istiyorsanız, tahta kasayı yolun sonuna kadar itin, sonra parmaklıklara tırmanmak için kasayı bir tabure olarak kullanın. Şimdi kolayca yeleğin tepesine düşün. Dışarı çıkınca devam etmek için doğruca kırmızı kapılara yönelin.

Arajigar Mine

LEVEL 3

Kızıl açıklığa çıktığınızda sol taraftaki kapı ağzında evare avare dolaşan Brute'ü öldürün. Odanın sağındaki kızıl ışıklı alana doğru ilerleyin ve fenerinizi yakın. Buradaki küçük mağarada işe yarayabilecek bir zırh var. Onu aldıktan sonra "Force Field Control Unit" yazan tabelanın altından yürüyün ve asansörü kullanın.

Kayaların arkasından dikizleyip dikenli yaratığı öldürün. Güç alanı odasına varana kadar loş koridorda ilerleyin (yerdeki cesetlerle pek ilgilenmeyin). İki düğmeye de basın.

Geldiğiniz yola geri dönün. Hey ışıklar sönüyor! Skaarj Warrior'ın işini kısa yoldan halledip sonra asansöre dönün, bu arada yolunuza çıkan herşeyi öldürün. Mağaralara açılan diğer açıklığa doğru yürüyün, sonra turuncu koridora girin. Mağaralarda yürümeye devam etmek için depremlerin dinmesini bekleyin. Sağdaki Skaarj'ı öldürün ve Nali'yi bir Stinger edinebileceğiniz gizli yere gidene kadar takip edin. Yola, açılır kapanır bir köprünün de olduğu lav çukuruna kadar devam edin. Aşağı zıplayın ve köprüyü kaldıran kırmızı düğmeyi vurun.

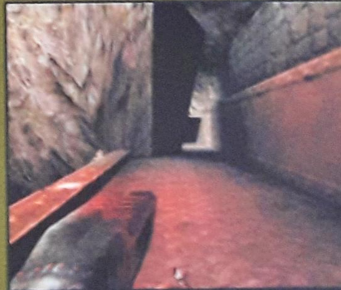
Başka bir Skaarj bulana kadar maden boyunca yürüyün. Bir kontrol odasına girmek için Tarydium kutularını patlatın. Kötü adamları temizleyin, sonra panellerin önündeki şalteri kaldırın. Ortadaki kolondaki dört oka basın ve buradaki Skaarj'ı vurun. İki kapı da bir asansöre açılır. Yukarı çıkın. Sağdan gidin, Skaarj'ı öldürün, ve kırmızı bir kol bulana kadar yürümeye ve yok etmeye devam edin. Kolu çevirin, asansörle yukarı çıkın. Ahşap köprüyü geçin. Depolama kutularına gelince Skaarj'ı öldürün ve akan bir lav nehri üstündeki köprüye kadar Nali'i izleyin. Köprünün ortasından gitmeye çalışırsanız kırılır, bu yüzden basitçe kenardan yürüyün. Kendinizi çevik hissediyorsanız koruyucu kuşağı almak için karşıya da atlayabilirsiniz.

Aynı şekilde diğer köprüyü de geçin ve Skaarj'ı öldürerek kazan odasından geçin. Üzerinde iki kırmızı parlak ışık olan köprüye kadar ilerleyin. Sağ tarafa gidin ve asansörü çalıştırın, ama içindeki Brute ile karşılaşmaya hazır olun. Yukarı çıkın.

Burası oyunu kaydetmek için uygun bir yer. Sola yapışın ve sola bombardımana devam ederken geçitten aşağı doğru koşun, böylece pervane tarafından emilmezsiniz. Camı kırın, sonra üç sarı düğmeye basın. Geldiğiniz yoldan geri dönün ve şimdi kırmızı ışıkların altındaki kapının açılmış olması gerekiyor.



Kırmızı düğmeyi AutoMag ile vurun ve köprü yükselecektir.



A-ha, işte bir başka sır! Feneri kullanarak mağarayı aydınlatın. Zırh içeride duruyor.



Sütunun etrafındaki dört düğmeye de basın sonra da içeri girecek olan Skaarj savaşçılarıyla dalaşmaya hazır olun.

Depths of Arajigar

LEVEL 4

Brute'ü yokedin, sonra asansörle yukardaki maden arabasına ulaşın. Düğmeye basın ve bu arabaya atlayın. Sizinle kafa bulan Brute'ü öldürün, sonra diğer arabaya geçin. Lav köprüsünden geçip puslu bir alana ulaşana kadar gitmeye devam edin. Dikkatli olun. Skaarj'lardan biri burada sizi bekliyor. Sağa dönün ve asansöre binin. Sütunlarla dolu odanın sonuna kadar gidin ve sağdaki rampadan çıkın. Bidonların olduğu koridora girin ve aşağıdaki kazan odasında devam edip iki düğmeye basın. Tekrar yukarı çıkıp sağa dönün, bir Skaarj ve yeşil bir düğme bulana kadar sağdan yürüyün. Düğmeyi çevirin, sonra alt sağınızdaki kapıdan geçin. Çok basit!

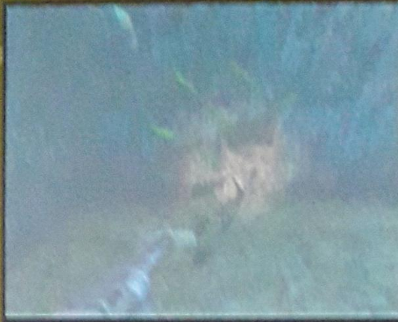


Bu level'dan kurtulabilmek için bu iki kazanı etkisiz hale getirmelisiniz. Şimdi tekrar geldiğiniz yoldan yukarı dönün.

Sacred Passage

LEVEL 5

Tekrar dışardayız gibi gözüküyor! Ön kapı taktiği burada işlemeyecektir. Tapınağa girmek için sinsi olmanız gerekecek. Tapınağın arkasına doğru ilerleyin ve suya atlayın. Küçük bir tünel göreceksiniz. İçine girin, kısa bir süre yüzdükten sonra kendinizi içerde bulacaksınız. Altında küçük bir kare olan siyah kapıyı bulun ve buraya adım atın. İçeri girin ve Brute'leri öldürün. Suyun akması için çeşmenin arkasındaki kolu çekin, sonra yeni açılan kapıdan geçin.



Bu girintiyi gördünüz mü? Bu sizin Nali tapınağına giriş biletiniz. Yine de piranhaya dikkat...



Suyun akmasını sağladığınız anda tapınağa girebilirsiniz.

Chizra-Nali Water God

LEVEL 6

Ahşap salı tutan dört zinciri havuzun dışından uçurun. Sala çıkın ve zıplayarak kapıyı açın. İlerlemeye devam edin ve harabelere inin. Önünüzdeki havuzda birkaç Tarydium cephanesi ve mağaraya ulaşan bir geçit var. Kalası tırmanın ve sizi işaret fişekleri ve daha fazla cephane içeren gizli bir alana götürmesi için Nali'yi takip edin. Gizli alanın sağ tarafında yerinden çıkmış bir taş var. Onu itince bir asansör inecek. Üzerine çıkın ve sizi içerisinde ASMD olan bir odaya taşısın. Solda küçük bir geçit var, taşı itin, altınızdaki zemin açılıp sizi aşağı düşürecek. İyileştirici meyvayı yiyin, sonra hemen sağınızdaki düğmeye yumruk atın, büyük kapıyı açılacak. Skaarj'ı yeni ASMD'nizle havaya uçurun. Sağınızdaki koridora girin ve tuğlaların üstünden zıplayın. Bir Nali reisiyle karşılaşana kadar yola devam edin. Onu görmezden gelin ve sizi köprüde bekleyen yılanı yokedin ve translator'ınızdan mesaj gelene kadar ilerleyin; anlaşılan yola devam etmeden önce"Stick of 6 Fires"ı ele geçirmeniz gerekecek. Köprünün üstüne çıkıp aşağıdaki havuza atlayın. Yılanı öldürün ve havuzun ortasındaki idole yürüyün. Bir kapı açılacak, girin, ama size atılacak oklara dikkat edin.

Asansörle yukarı çıkın ve çevrenizde uçuşan dev sivrisineklerin kısa yoldan işlerini halledin. Kare odaya girin ve solunuzdaki yerinden oynamış taşı itin. Bir sütun düşecek. Üstünde durun ve ASMD'yi ilk bulduğunuz yere taşınacaksınız. Kapıya gidin ve zemini yine aşağı düşürün. Ama bu sefer merdivenler açık bir kapıya doğru gidiyor. Zemindeki açıklığın üzerinden atlayın. İster sağdan, ister soldan ilerleyin ve yerinden oynamış tuğlaları basamak taşları olarak kullanın. Bütün yaratıkları öldürün, sonra açılan kapıdan geçin ve yılanı öldürün.

Sağa doğru gidin, su dolu odaya atlayın ve kayalardan yukarı tırmanın. Bu sefer kendinizi ahşap köprülerle dolu bir odada bulacaksınız. Odanın sonunda büyük altın bir kapı var, şimdilik açamıyorsunuz. Her iki mavi meşalenin altındaki taşlara basmanız gerekiyor. Altın kapıya dönün ve ASMD çekirdeklerinin gerisindeki düğmeye basın. Kapı açılacak. Girip ilerleyin ve sağdaki altın kapıya girin. Her iki yılanı da öldürün. Suya girin. Solda ve sağda yeşil ışıklandırılmış bir koridor göreceksiniz. Girin ve geçidin ortasındaki kayalara tırmanın.

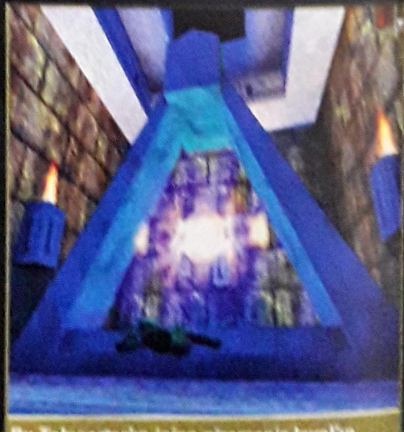


Yukarıya bu kalasları kullanarak çıkabilirsiniz ama havuza girmeniz size ekstradan Tarydium cephanesi verecektir.

Pool of Thunder'a ulaşmış bulunuyorsunuz. Hemen dibine dalıp (şelalenin arkasındaki süper sağlık paketini alın), sonra Eightball silahı olan odaya geri dönün. İkinci altın kapıdan geçerek odanın karşı tarafına gidin. Işıkları söndürmek için mihrabın üstünde bekleyin. Dışarı çıkın ve bir başka altın kapıdan sağa girin. Yaratığı öldürün, sonra düğmeye basın. Ahşap platformun üstüne zıplayın. Sağdaki kapıdan çıkın, rampayı aşağıya doğru takip edin ve hoş şeylerle dolu odaya girin, sonra düğmeye basın. Geldiğiniz yoldan geri dönün. Eightball silahının olduğu odaya dönünce yeşil hiyeroglifler ve bir kol olan yeni bir açıklık göreceksiniz. Kolu çekin ve nihayet şu baş belası Eightball silahını alabileceksiniz. Kapının üstündeki engeller yükselecek ve devam edebileceksiniz. Işınlayıcının oraya kadar geçidi takip edin ve ışınlanın. Sizi bekleyen Skaarj'ı öldürün, daha sonra geçitten geçerek Nali Ceremonial Pools'a doğru ilerleyin.



Herkes kudretli ASMD önünde eğilsin! Büyük zarar vermesinin yanısıra, bu silah çok hoş görünen bir şok dalgası etkisi üretiyor.



Bu Teleporter'ın içine girerseniz level'ın sonuna transfer edileceksiniz. Ama sizi bekleyen Skaarj'a dikkat edin, yine de...

Ceremonial Chambers

LEVEL 7



Bu yer değiştiren sala zıplayın ve sizi bir sonraki level'a götüren hızlı bir yeraltı nehri turu yapacaksınız.

Level'a başlar başlamaz küçük Nali dostlarınızdan biri size yol gösteriyor bu yüzden ilk kapıya kadar onu takip edin. Sola dönün, rampadan aşağıya suyun içine girin, ve düğmeye basın. Yeraltı odasının diğer tarafındaki mavi engeller açılacak, bu yüzden oraya doğru yüzün. Neden mi, başka bir düğmeye basmak için! Ona da basın ve rampanın olduğu odaya geri dönün. Büyük altın kapıyı karşınıza alarak soldaki kapıdan girin. T kesişimine geldiğinizde sağ tarafa devam edin. Havuza aldırmayın ve ileri yürümeye devam edin.

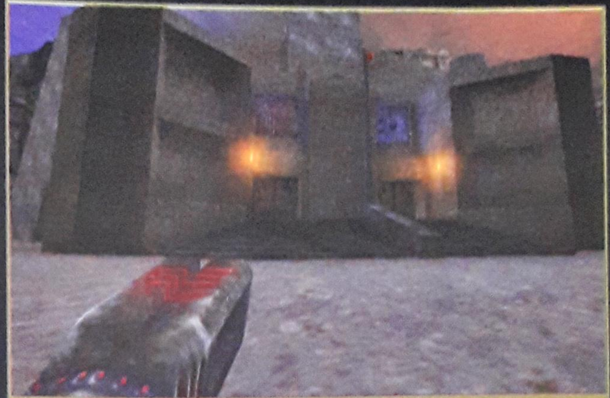
Hurma ağaçlı odaya ulaşınca Skaarj'ı öldürüp altın kapıdan geçin. Tavandan düşebilecek bir Skaarj'a karşı gözünüzü açık tutarken, soldaki odada hiç çarmıha gerilmiş Nali kalmadığından emin olun. Kalaslara tırmanın. Dolambaçlı geçidi takip edin ve düğmeye basın. Ahşap platforma çıkın. Hedefine ulaşınca, ahşap köprülerden gidebileceğiniz yere kadar gidin. Daha sonra eski görünümlü bir silah bulunan iskeleye varana kadar yüzün. Düğmeye basın ve ipe "tırmanın". Zirveye ulaşmak için kalasları kullanırken elinizden gelen en iyi Lara Croft izlenimini bırakın. Bir iskeleyle karşılaşıncaya kadar koridordu takip edin sonra yer değiştiren botu kullanarak yeraltı nehrine ulaşın. Düğmeye basın ve kapıdan geçin.



Yukarı çıkıyoruz! Sağdaki düğmeye basarak asılı olan kancaya ateş edin, sonra yukarı yürüyün. Gözüktüğü kadar zor değil. Sadece ekrandaki artı işaretini "ipin" ortasına hedeflemeye çalışın ve hiçbir sorunla karşılaşmadan yukardasınız.

Dark Arena

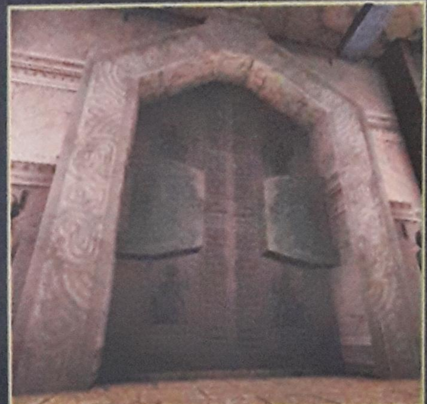
LEVEL 8



Bu kolezyumun içerisinde size hayatınızın savaşını yaşatacak bir Titan var. Ona "kan sporu" demelerinin sebebi bu.

Bu harita bir yeraltı mağarasından başlıyor. Level boyunca bir çift kocaman kapı buluncaya kadar ilerlemelisiniz. Taş suratlardan birine basın ve açılsın. Bir açıklığa çıkana kadar yürüyün. Eğer ön taraftan yaklaşırsanız kolezyumda fazla bir şey yok. Bunun yerine bir Skaarj ve çarmıha gerilmiş bir Nali görünceye kadar yavaşça dolaşın. Gölgelerde, bir hurma ağacının korusunun arkasında bir fener ve içeri giden gizli bir geçit var.

Hapishaneye girdiğinizde soldan gidin. Bir köşeye gelene kadar geçidi takip edin, sonra soldaki ilk kapıdan girin. Merdivenden yukarı çıkın ve asansörü getirecek olan düğmeye basın. İçeri girin, birazdan kendinizi kolezyumun merkezinde bulacaksınız. Arenada merdivenleri çıkın ve Eightball silahını kapın.



"İçeride ne saklıyorlar? King Kong mu?" Önceki odadaki taş kafalardan biri bu devasa kapıyı açmaya yarayacak.

Savaş zamanı, bebek! Bu devi, deli gibi taramayı ve aranızda iyi bir yirmi feet mesafe bırakmayı unutmadan, elinizde ne varsa harcayarak yok etmeye bakın. Onu hakladığınız da, dört kapıdan birinde patlayarak oluşacak delikten dışarı çıkın. Tuğla duvarlı odaya girin, duvardaki kolu çekin ve kapılardan girin.



Şu uzaktaki hurma ağaçları korusunu görüyor musunuz? Orası sizin giriş kapınız. Çarmıha gerilmiş Nali'ye merhamet etmekle birlikte acılarını da dindirin.

Might and Magic VI

Ayrıntılı rehberimizle bu RPG'nin hakkından gelin!

Might and Magic VI tek başına RPG oyuncularına gelecek için umut veriyor. Oyunun geniş çaplı tasarımı sizi istediğiniz yere, istediğiniz şekilde gitmekte serbest bırakırken, şimdi nereye gidileceği, çeşitli durumların altından en iyi nasıl kalkılacağı ile ilgili kafalarda pek çok soru işareti bırakıyor. *PC Gamer*'dan gönüllü bir ekip, Entroth'un karanlık köşelerinden, bize yapılması ve yapılmaması gerekenler masalını anlatmak için kan revan içinde geri döndü.



Büyülerinizi Merchant uzmanınıza aldırın ve daha sonra büyücünüze transfer edin. Bu şekilde %50'den bile daha ucuza alışveriş yapabilirsiniz.

DENGELİ BİR EKİP

Sınıflara Bir Bakış.

Kısa ve öz olarak: Knight (Şovalye), Archer (Okçu), Cleric (Rahip), Sorcerer (Büyücü). Bu ekibi kurun ya da ölün.

Tamam, bazı usta oyuncular buna karşı çıkıp Paladin (kutsal şövalye) ve Druid (kelt rahibi) gibi arasınıf karakterlerin üstünlükleri hakkında vaaz verecekler. Kimi zaman Diamond Gargoyle gibi geleneksel saldırılara bağışık olan canavarlarla karşılaşınca, her boş elde bir büyü kitabı olsun istiyorsunuz. Bu da Knight yerine paladin kullanmakiçin en iyi sebep ama gerçek şu ki Paladin'iniz Knight'ınız gibi powerhouse sword'u kullanacak kadar gelişemeyecek. Oyunun ilerki safhalarında 70+ vuran çift kılıçlı bir yakın dövüş savaşcısının günü kurtaran adam olacağı bir çok an var. Büyüyü idare etmek için bir Archer, Cleric, Sorcererla ve kendini adamış bir savaşçıya sahip olmak akıllıca.

Archerlar melez olarak en iyi seçim çünkü Paladinlerin yapamadıkları doğal büyüleri kullanabiliyorlar. Archer plaka zırhlar ve kalkan kullanamıyor ama çok çeşitli silahlar kullanabilmeleri bu eksikliklerini örtüyor. Druidler, Cleric ve Sorcererların bir karışımı, yalnız Light ve Dark büyü öğrenme yetenekleri olmaksızın; bu da onları oldukça faydasız yapıyor. Bu yüzden bir Cleric ve Sorcerer geniş bir yetenek yelpazesine hakim olarak ekibi tamamlıyabiliyorlar. Büyünün en iyi kullanım yollarından biri Archerlarınıza Air ve Water büyülerini (ulaşım büyüleriniz için), Cleric'e Assign Body, Mind, ve Spirit büyülerini (iyileştirme ve bonuslar için) vermek ve Sorcererlarınıza da bir torba dolusu Incinerate ve Dragon Breath büyüsüyle sıkı bir hale getirmektir. Daha sonra oyuna devam ederken büyü yeteneklerini dağıtabilirsiniz. Her zaman iki Fire büyüsü kullanıcısına sahip olmak yararlıdır, bu yüzden Fire'ı yada Earth'ü okçunuza verin.

ARCHER CLERIC KNIGHT SORCERER

Seçim oyun sitiline dayanıyor. Aşamalı, real time'a karşı tartışması bir çıkmaz sokak. Duruma göre her ikiside gerekli. Ancak büyü kullanıcıları, büyü hazırlayabildiğiniz ve büyü puanlarına eğilebildiğiniz aşamalı ortamda daha iyi iş görüyorlar.

Skill'ler (Yetenekler)

İyi yetenekler ve anlamsız yetenekler bulunuyor. Diplomasinin çok az bir kullanımı var. Body Building saldırı gücüne katkısı çok kısıtlı ve perception oyunda sonradan öğrenilebilir. (Supreme Temple of Baa'da bekçili kapıları açmak için 8+'lık Perception düzeyi gerekecek). Geri kalan yetenekler gerekli ancak herkeze değil. Aynı karaktere tamamlayıcı özellikler ayırmak yararlı.

"Herkez öğrenmede ustalaşmaya çalışmalı" diye başlamak sizi experience (tecrübe) puanlarına ve yüksek levellara fırlatacak. Şans kategorisi yüksek olan kişi kutuları açmayı ve içindekileri tanımlamayı olanaklı kılan Disarm Trap ve Identify yeteneklerini almalı. Bir başkası (tercihen bir Knight; büyü kullanmadığı ve harcıyacak fazladan puanları olduğu için) Merchant ve Repair almalı böylece nesneleri onarabilir ve satabilirler. Yüksek bir Merchant yeteneğiyle bulduğunuz nesneleri çok, çok yüksek karla satmanızı ve alacaklarınızı yüksek bir indirimle satın almanıza olanak verir. Bu altınınızı arttırmanın başlıca yoludur.

Bu iki karakteri (disarm/identify'lı ve fix/sell'li) water büyüsü kullanıcısı yapmak hiçte kötü bir fikir değil. Enchant item büyüsünü aldığınızda işe yarar her nesneyi büyüleyip çok daha fazla paraya satabilirsiniz. Yetenekli bir merchantla yapılacak bir numara ise nesneleri almak (indirimli olarak) büyülemek ve tüccarlara daha yüksek fiyatla geri satmak. Bankanızda 300.000 altın olduğunda bunun bilgeliğini göreceksiniz.

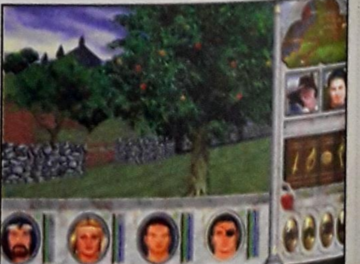
Devam ederken Meditation (büyü puanınızı artırır) ve Perception alabilirsiniz ancak ekibinizin iki rakamlı derecelere gelmesini bekleyin.

Water büyüsü dışında, master derecesine birden atlamayı düşünmeyin. Bunun yerine her yeteneği adım adım çoğaltarak yükseltin ve önce Expert sonra Master olun.

Çeşitli Tavsiyeler

• Water Magic aptalca bir skill gibi gözükebilir ama onu iki sebepten dolayı ödüllendirip bağrınıza basacaksınız: Town Portal ve Lloyd's Beacon. Bu büyüler sizin, sık sık uzun yolculuklar yapmak yerine, haritanın tamamında ışınlanabilmenizi sağlayacak. Ayrıca zorlu bir durumdan kurtulup iyileşerek tekrar geri dönmenizi sağlayacak.

• Heroism sık sık ihmal edilen bir büyü. Vuruşlar güçlü ve isabet etme ihtimali daha yüksek olduğundan, Heroizm büyüsü aktif iken yakın dövüş çok daha etkili oluyor.



Yiyecek ağaçları, erzaklarınızı ücretsiz karşılamak için iyi birer kaynak. Enroth'daki her şey gibi, onlarda mevsimlik ve yenileniyor.

• İyi bir Air Magic ustası, haritadaki bütün nesneleri, göremediğiniz yerlerdekileri bile ortaya çıkaran Wizard Eye büyüsü yapabilir. Bu size, kazanacağınız hiçbir şey olmayan canavarlarla dolu bir odaya girmekten kaçınmanızı sağlayarak, zaman kazandıracaktır.

• Delilik, hastalık, zayıflık, korku ve zehir için tedavi büyüleri gerekli. Hemen onları bulun.

• Ironfist'te, Berserker's Fury'den bütün adamlarınıza Ok Atma yeteneğini edinin. Dörtlü bir okçu sırası can alıcıdır.



Bazıları bayağı zorlu çevrelerde olmakla beraber, oyunda çevreye dağılmış onbeş dikilitaş var. Üzerindeki plakaya klikleyerek bulmacayı okuyun ve de deşifre etmeye çalışın.

• Eğer uzun bir koridorda veya açık bir mekanda iseniz "geri çekilerek hail of arrows büyüsünü yapma" manevrasını kullanın. "A" tuşu ve geri yön tuşuna aynı anda basarak, tehlikeden uzak durup bölgeyi ok yağmuruna tutarsınız.

• Yüzükler ve kolyeler önemli bir korunma ve güç kaynağıdır. En iyileri vuruş ve büyü puanlarını daha hızlı bir oranda yenilerler. Eğer bütün haritadaki tapınakların peşinde olmaya karar vermezseniz, sizin ayrıca elemental büyüsüne karşı da başlıca korunmanız olacaklardır.

Fıçılardaki Sıvılar

Araştırmanız esnasında, bir çok farklı fıçıya rastlayacaksınız. Eğer mouse'la bunların üzerine gelirseniz mesaj kutusunda örnek olarak şöyle yazacaktır. "Bu fıçının içinde beyaz sıvı var". Hepsinin bir anlamı var. Hemen hemen hepsi fıçıyı tıklayan karaktere +1 vermektedir. Bu yüzden eğer hangi sıvının hangi özelliği artırdığını biliyorsanız, hangi karakterin o sıvıdan içebileceğini de daha iyi seçebilirsiniz.

WHITE (BEYAZ): Luck (Şans)
BLACK (SİYAH): Poison (Zehir)
RED (KIRMIZI): Might (Güç)
BLUE (MAVİ): Personality (Kişilik)
YELLOW (SARI): Accuracy (Nişancılık)
GREEN (YEŞİL): Endurance (Dayanıklılık)
ORANGE (TURUNCU): Intelligence (Zeka)
PURPLE (MOR): Speed (Hız)
STEAMING (DUMANLI): Fire Resistance (Ateşe karşı direnç)
"MAGICAL" ("BÜYÜLÜ"): Magic Resistance (Büyüye karşı direnç)

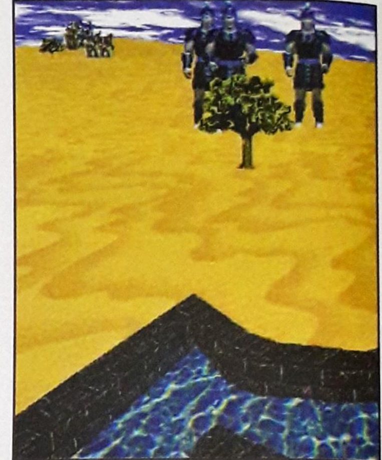
Hocalar

		EKSPER	EFENDİ
BÜYÜ	Air (Hava)	New Sorpigal Free Haven	Mist (Arch Mage olmalı)
	Body (Vücut)	New Sorpigal Free Haven	Silver Cove
	Earth (Toprak)	New Sorpigal	Silver Cove
	Fire (Ateş)	New Sorpigal Free Haven	Mist
	Mind (Akıl)	New Sorpigal Free Haven	Silver Cove
	Spirit (Ruh)	New Sorpigal Free Haven	Ironfist
	Water (Su)	New Sorpigal (Eastern Island) Free Haven	Mist
	Light (Işık)	Kriegspire Silver Cove	Southern Island ("Saintly" olmalı)
	Dark Magic (Kara Büyü)	Blackshire White Cap	Paradise Valley
SİLAHLAR	Axe (Balta)	Ironfist Darkmoor	Darkmoor*
	Bow (Ok)	Ironfist Castle Stromgard	Castle Kriegspire
	Dagger (Hançer)	Ironfist Free Haven	Castle Stone
	Mace (Gürz)	Darkmoor Castle Stromgard	Blackshire
	Staff (Asa)	New Sorpigal Mist	Silver Cove (Northern Island)
	Sword (Kılıç)	Ironfist Free Haven	Blackshire
ZIRH	Chain (Zincir)	Ironfist Bootleg Bay	Darkmoor
	Leather (Deri)	Ironfist Mist	Castle Stone
	Plate (Plaka)	Ironfist Free Haven	Free Haven (Castle Temper)
SKILL'LER	Ancient Weapons (Eski Silahlar)	New Sorpigal	Paradise Valley
	Body Building (Vücut Geliştirme)	New Sorpigal Ironfist	Free Haven Silver Cove
	Diplomacy (Diplomasi)	Ironfist Free Haven	Castle Stromgard
	Disarm (Silahsız Döğüş)	Ironfist Free Haven	Castle Stone
	Identify (Tanımlama)	New Sorpigal Ironfist	Free Haven
	Learning (Öğrenme)	New Sorpigal Ironfist	Silver Cove
	Meditation (Meditasyon)	New Sorpigal Silver Cove	Mist
	Merchant (Ticaret)	Free Haven Darkmoor	Silver Cove (kişilik 30)
	Perception (Algılama)	New Sorpigal Bootleg Bay	Darkmoor
	Repair (Tamir)	Silver Cove Mist	Castle Stone
	Shield (Kalkan)	Ironfist Free Haven	Blackshire

****Mire of the Damned'de bulunabilen Dwarf King'in görevini tamamlarsanız size ayrıca master axe training verecektir.***



Çoğu ahırın yanında küçük otlaklar var. Her birinde, yerde iki tane at nalı bulunuyor. Bunları toplayın. Üzerine tıklayınca karakterinizin +2 skill kazanıyor. Her yıl bu at nalları yenileniyor.



Gençlik Çeşmesi, Hermit's Isle'ın doğusundaki bir adada ve adadaki en zorlu yaratıklardan bazıları tarafından çevrelenmiş durumda.

• At nallarını toplayın. Herbiri üzerine tıkladınız karaktere 2+ skill puanı veriyor.

• Şöhretinizin (reputation) iki tane amacı var. Bunlardan bir tanesi daha geniş bir NPC grubunu cesaretlendirerek ekibinize katılmasını kolaylaştırmak. Zaten çoğu yararlı NPC her durumda size katılmayı kabul ettiğinden, bu o kadar da önemli bir şey değil. Şöhret için araştırmanızı gerektirecek tek gerçek sebep ise Light Magic Master'ını elde etmek. Bunun için "saintly (azizlik)" şöhretine ulaşmanız gerekiyor. Çoğu görevlerde ve tapınaklarda bağışta bulunmak şöhret level'larınızı artıracaktır. Bazı görevler, NPC'ler ve objeler şöhretinizi azaltacaklardır. Örneğin insan kemikleri satar veya daha iyi fiyatlar alabilmek için bir "dolandırıcı" kiralarsanız, rep'iniz azalacaktır.

Kim Neyi Alıyor?

LOADSTONES (5): David Carp, Free Haven
HARPY FEATHERS (10): Bonnie Rotterdam, Free Haven
4-LEAF CLOVERS (25): Geoff Southy, Free Haven
COBRA EGGS (300): Hejaz Mawil, New Sorpigal
KEGS OF WINE (300): Nick Fenster, Free Haven*
AMBER (500): Dillan Robinson, Free Haven**
TEETH (500): Sy Roth, Free Haven
BONES (1000): Ion Miller, Free Haven***
GOLDEN PYRAMIDS (1000): Renee Blackburn, Free Haven*
GONGS (2000): Lawrence Aleman, Free Haven

** Dragonsands'deki Abdul's Resort'ta (Abdül'ün Yeri), şarap varilleri ve Golden Pyramids bütün bunlardan çok daha değerliler, zaten civardaki tek kabul edilen para birimide onlardır. Burası çevredeki en iyi silahları satan yerdir. Pyramid'leri ve varilleri, burada satmak için saklamalısınız. Silah istemiyorsanız bile onları saklayın, yeniden satış değerleri oldukça yüksektir.*

**** Bootleg Bay'deki Firelord görevini bitirmeden sakın Amber'ınızı boşaltmayın.*

**** Kemik satmak rep'inizin tam bir level düşmesine sebeb olur.*

• Keşişler ve Wizardlar gibi büyü ustalarıyla uzaktan savaşmayın. Yakınlarına gidin ve onları parçalarına ayırın. Uzaktan oldukça öldürücü olan bu ustalar yüz yüze savaştığınızda pek çetin ceviz değiller. Eğer bir oda dolusu büyü ustasıyla uğraşmak durumundaysanız, ilk olarak içlerinde en iyi olanlarını öldürün (Wizardlar). Yoksa bütün savaş boyunca Cure Insanity ve Cure Witness büyülerini yapmak zorunda kalırsınız.

• Daha değerli yapıp tekrar satabilmek veya büyüsel özellikler kazandırabilmek için, objeleri büyüleyin. Objeler büyülenebilmek için değerli olmalılar yoksa kırılacaklardır. Bu, silahların en az 250 ve sıradan objelerin de 450 altın değerinde olmaları gerek demek oluyor.

• Objelerin, kullanılmak veya satılmak için tanımlanmasına gerek yok ve tanımlanmayan objeleri satarken cezalandırılmıyorsunuz.

• Zorlu bir savaşa girdiğinizde, bir veya iki karakteri, bir sonraki level için eğitilebilecek kadar yeterli skill'le bırakın. Çünkü eğitim fonksiyonları, tam bir iyileştirme , büyü puanlarını yenileme ve tapınaklara gitmek yerine "ücretsiz" iyileştirme olarak kullanılabiliyor. Bu belirli durumları iyileştirmiyor (zayıflık hariç) ve bilincini kaybetmiş karakterler belli ki eğitilemeyebilirler.



Sağlıklı bir iksirler karışımı, hayatla yaşam arasındaki çizgi demek olabilir. Oyunun başlarında boş bulduğunuz her iksir şişesini alın.

• Meşalelere ve rölyeflere tıklayın. Çoğu kez hazine veya bonus veriyorlar.

• New Sorpigal'da, bankanın yanına tıklayarak Fly (uçma) büyüsünü bulabilirsiniz.

• Enroth, bir yıl sonra öldürülen ve tüketilen tüm yaratıkları ve hazineleri yeniden haritaya yerleştiriyor. Kolay bir zindana geri dönün ve hemen ödüllendirilmeye ihtiyacınız varsa birkaç dakika içinde canavarları temizleyin.

• Hermit's Isle'daki çeşmeden içince büyülerin yaşlandırıcı etkisini ortadan kalkabiliyor. Kalıcı yaşlılığa bir etkisi yok.

• En ucuz iyileştirme Baa tapınaklarında 2-10 altına bulunuyor.



Oyundaki en kullanışlı iki büyü: Town Portal ve Lloyd's Beacon. Onları hemen bulun ve yaklaşık bütün yolculuğunuz boyunca kullanın. Ayrıca size, görev sırasında iyileşmek için ileri geri ışınlanma imkanı tanır.



anakart

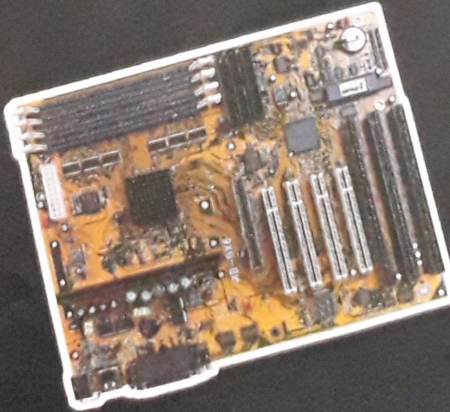


Abit, anakart sektöründeki tüm ödülleri topluyor: PC Shopping ve PC Welt Editörün Seçimi '98, PC Professionell Editörün Seçimi '97, PC World birincilik ödülü ve daha birçok başka ödül... O, son teknolojiler ışığında geliştirdiği kendine özel sistemlerle hedeflerini onikiden vuruyor. Siz de en iyiyle çalışıp kendinizi güvende hissetmek istiyorsanız Karma güvencesiyle bir Abit anakart alın. Bilgisayarınızı ödüllendirin!

ödül avcısı!

KARMA INTERNATIONAL

KARMA DONANIM YAZILIM SANAYİ VE TİCARET A.Ş.
• İSTANBUL (0212) Tel: 233 30 30 Faks: 296 18 29 • ANKARA (0312) Tel: 478 32 21 Faks: 478 05 90
• İZMİR (0232) Tel: 441 82 95 Faks: 441 82 98 • http://www.karma.com.tr



ABIT BX6 PENTIUM II ATX Anakart

- Jumper ayarı gerektirmeyen CPU SOFT MENU teknolojisi
- Pentium II 350-400 Mhz
- Pentium II 233-333 Mhz
- Celeron 266-300 Mhz desteği
- Intel 440BX 100 MHz AGP ve PIIX4E mikroişlemci
- 2000 yılına uyumlu
- ULTRA DMA/33 IDE protocol/ACPI ready
- Hardware monitoring:
  Fan hızı, voltaj ve sistem sıcaklığı ölçümü
- AGP 66 MHz/133 MHz (sideband)
- Wake on LAN
- 4xDIMM (Max.512MB)
- 1xAGP, 4xPCI, 3xISA
- 2 yıl garanti

ABIT
http://www.abit.com.tw

SANART

GÖREV PEŞİNDE

Oyunda birçok görev ve oyunu detaylandırmak için bir sürü alt görev var. Çoğu opsiyonel ama bazıları hikayenin ilerlemesi için gerekli. Diğerleri ise değerli tecrübeler ve ekibinizin ilerlemesini sağlayacak terfiler kazanmak için yararlı. Genellikle kolay görevlerle başlayıp daha sonra, tekrarlayabileceğiniz görevler ve konsey görevlerinin birleşiminden oluşan saf bir karışımla devam ediyorsunuz. Para kazanıp konsey görevlerini bitirdikçe hikayede ilerlemek için gerekli olan paraya, objelere ve yeteneklere sahip oluyorsunuz. Oyunun sonu diğerlerini dışlayarak büyük bir olasılıkla hikaye görevlerine konsantre olacaktır. Bir göreve başlamadan önce görevi alın!

BÖLÜM 1: BAŞLANGIÇ

Oyun başladığında, New Sorpigal kasabasındaki handa bulunan Potbello'ya bir mektup getirmeniz gerekiyor. Buradan da mektubun Castle Ironfist'deki Humprey'e götürülmesi isteniyor fakat şimdilik görev peşinde koşmak için acele etmeye gerek yok. New Sorpigal çevresinde kalın, görevler alın ve bütün adayı temizleyin. Ironfist yolculuğu için adayı terkettiğinizde, skill level'larınızı yükseltecek ve büyü kitapları alacak kadar gelişmiş ve zengin olmalısınız. Bir zindan dört bağlantılı göreve sahip olduğundan, burası kalmak için iyi bir yer.

Goblin Watch (New Sorpigal)

GÖREV: Goblinwatch kodunu bulun
KİMDEN ALIYORUZ: Janice, New Sorpigal, Town Hall
YARATIKLAR: Fareler, Kan Emiciler, Goblinler
NOTLAR: Kodun yazılı olduğu parşömen zindanın ilk bölümünde (sağa doğru), çabucak bulabilirsiniz. Bütün Goblin Watch'u temizlemenize gerek yok, ama biraz skill'lerinizi geliştirmekte fayda var.


Başlangıç: New Sorpigal'daki ilk hareketiniz, handaki Andover Potbello'yu ziyaret etmek. Ayrıca size bir görev verecek.

İşiniz bittiği zaman, çok daha kuvvetli olacaksınız.
OYUNBOZAN: Goblinwatch'ın çözümü NILBOG (goblinin tersten yazılışı)

Abandoned Temple of Baa (New Sorpigal)

GÖREV: Candalebra'yı bulun, Spider Queen'i öldürün ve kalbini geri getirin, Kobra yumurtalarını alın, Angela'yı kurtarın
KİMDEN ALIYORUZ (SIRASIYLA): Andover Potbello, Buford Allman, Hejaz Mawil, Violet Dawson ve New Sorpigal
YARATIKLAR: Kobralar, Örümcekler ve Yarasalar
NOTLAR: Grubunuz güçsüz olduğundan ve bir an önce geri dönüp toparlanması gerektiğinden, bu görev size çok zaman kaybettirecek. Tapınak çok büyük olduğundan dolayı (oyundaki en büyüklerinden bir tanesi ve bir çok zayıf canavarla dolu) çok zaman harcayacaksınız. İşte bu yüzden Town Portal ve Lloyd's Beacon büyülerini en kısa zamanda elde etmelisiniz. Sonuçta para ve tecrübe kazanacağınız için bütün çevreyi temizleyin ve dört görevi de tamamlayın. Poison Protection büyünüz varsa, kullanın. Candelabra'yı Potbello'ya götürürseniz şöhret puanlarınızdan kaybeceksiniz, ama tapınağa bağış yaparak geri alınabilirler.


Sayılarını öğrenince, hidralar o kadar da zor değiller. Hemen hemen onlarla karşılaştığınız her yerde uygun bir çıkış yoluna saklanabilir ve üzerlerine Meteor ve Starburst büyüleri yağdırabilirsiniz.

Tapınakların Yerleri

Kahin (Kuzeydoğu Ironfist 'teki dağın üzerinde) size, hangi ayda hangi kutsal duanın okunabileceğini söyleyebilir. Aşağıdaki bonusları kazanabilmek için Kahinden "görevi" almalınız gerekiyor.

JANUARY (OCAK): Might (Güç), Bootleg Bay (kuzeybatı köşesi)
FEBRUARY (ŞUBAT): Intellect (Zeka), Mist
MARCH (MART): Personality (Kişilik), Silver Cove (kuzeybatı adası)
APRIL (NİSAN): Endurance (Dayanıklılık), White Cap (kale yakını)
MAY (MAYIS): Accuracy (Doğruluk), Free Haven (kasabanın batısı)
JUNE (HAZİRAN): Speed (Hız), Mire of the Damned (kasabanın doğusu)
JULY (TEMMUZ): Luck (Şans), New Sorpigal (batı adası)
AUGUST (AĞUSTOS): Fire (Ateş), Kriegspire (Castle Kriegspire yakınında)
SEPTEMBER (EYLÜL): Electricity (Elektrik), Castle Ironfist (batı)
OCTOBER (EKİM): Cold (Soğuk), Kriegspire (kuzey dağı menzili boyunca, merkezde)
NOVEMBER (KASIM): Poison (Zehir), Eel Infested Waters (Castle Alamos'un güneyi)
DECEMBER (ARALIK): Magic (Büyü), Blackshire (kasabanın kuzeydoğusu)

Circus

GÖREV: Nicolai'i bulun
YER: Bootleg Bay (Aralık), Mire of the Damned (Ağustos), Blackshire (Nisan)
KİMDEN ALIYORUZ: Humprey, Castle Ironfist
YARATIKLAR: Değişiyor
NOTLAR: Nicolai sirkin ana çadırında olduğu için bu görev çok kolay. Olay, sirk hareket halinde olduğu için doğru zamanda doğru yeri vurabilmek de. Bazıları gerçekten çok yakınınızda. Bootleg Bay en yakında olan ve oyunun başında yamyamlar, kafa avcıları ve kertenkeleler çok kötü olmadığından dolayı en kolay olanı. Şimdilik skill'iniz (might, intellect, accuracy, luck) 80'den fazla olmadıkça, sirk oyunlarına bulaşmayın. Eğer fazlaysa, Abdül'ün Yeri'nde değiştirebilmek için bu skill oyunlarını deneyip pyramids kazanabilirsiniz.

Shadow Guild (Castle Ironfist'in batısı)

GÖREV: Sharryl'ı kurtarın
KİMDEN ALIYORUZ: Fairchild, New Sorpigal TownHall
YARATIKLAR: Hırsızlar, katiller
NOTLAR: Bu küçük bir zindan, bu yüzden görevi oyunun başında tecrübe kazanmak için almalısınız.

Temple of Baa (Ironfist'in güneybatısı)

GÖREV: Chimes of Harmony'i geri getir
KİMDEN ALIYORUZ: Janice, New Sorpigal TownHall
YARATIKLAR: İskeletler, Örümcekler ve Cleric'ler
NOTLAR: Kolaydan orta zorluğa kadar tecrübenizi artırabileceğinizbir çok yaratık olduğundan, burası biraz zaman geçirmeniz için iyi bir yer. İyi bir learning skill'le içeriye dalın, etrafı temizleyin ve 5-10 level yükselerek dışarıya çıkın. Sakın büyük tapınak odasındaki gonga dokunmayın (yanına da gitmeyin). Bir kaç yüz iskelet salıyor ve size yardımcı da olmuyor. Bulmanız gereken kapı mihrabın arkasında. Bulabilmek için duvar boyunca yürüyün. Çanlar ve altın, uzun koridorların her iki ucunda da olan, gizli odalara konulmuş.

Temple of Tsantas (Kuzey Adası, Bootleg Bay)

GÖREV: Sherell'ı kurtarın
KİMDEN ALIYORUZ: Tormini, Free Haven
YARATIKLAR: Kobralar, Kelle Avcıları ve Yamyamlar


Followers of Baa'larla problem yaşıyorsanız, belki de Lemmings oynuyor olmalısınız.

Temple of the Fist (Bootleg Bay)

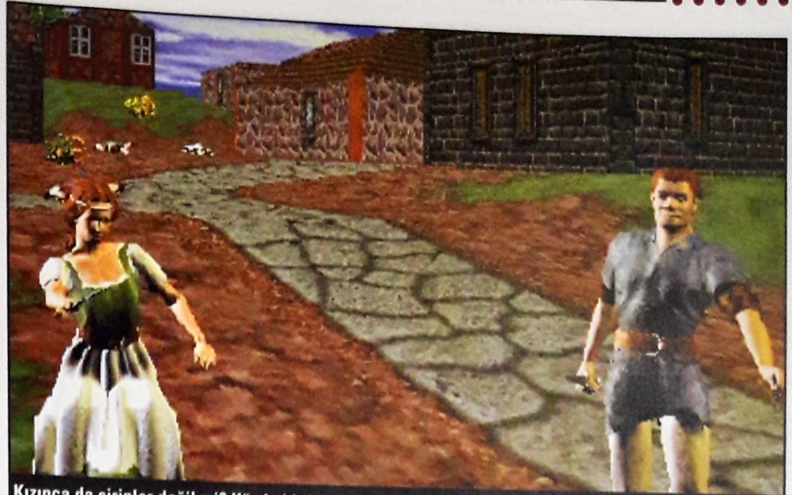
GÖREV: Kristali yok edin
KİMDEN ALIYORUZ: Winston Schezar
YARATIKLAR: Keşişler
NOTLAR: Kristale dokununca kırılıyor

BÖLÜM 2: TERFİ GÖREVLERİ

Başlangıç görevleriyle kılıçlarınızı konuşturduktan sonra artık altı Konsey ve değişik Terfi görevlerini almanın zamanı. Terfi görevleri sadece tecrübe ve hazine getirmiyor fakat ayrıcı güçlü karakter yükselmeleri, saygıdeğerlilik ve puan da getiriyor. Terfi görevi sınıfından olmasanız bile "onursal" bir statü ve bütün avantajlarını kazanabiliyorsunuz.

Sorcerer'dan Wizard'a (Bootleg Bay)

GÖREV: Bootleg Bay'deki büyü çeşmesinden su için.
KİMDEN ALIYORUZ: Mist'teki Newton'dan
YARATIKLAR: Kertenkeleler, Yamyamlar, Kelle Avcıları


Kızınca da şirinler değil mi? Köyde bir köylü öldürün, hepsi size karşı birleşsin.

NOTLAR: Herkes Bootleg Bay'in kuzey doğusundaki adada bulunan çeşmeden içmeli. Bir dahaki görevi ve promosyonu almak için Newton'a dönün.

Knight'tan Cavalier'e (Rockham, Free Haven)

GÖREV: Blackpoole'u ziyaret edin
KİMDEN ALIYORUZ: Lord Temper, Castle Temper, Free Haven
YARATIKLAR: Bölge Archer ve Cleric kaynıyor.
NOTLAR: Temper'ı ziyaret edin. Sonra Free Haven'in batısındaki kasabada bulunan, Chadwick Blackpoole'dan adaylığı alın ve Temper'a geri dönün. Meteor Shower veya Starburst'ünüz yoksa işiniz biraz zaman alacak.

Cavalier'den Champion'a (Warlord's Castle, Nortwestern Silver Cove)

GÖREV: Warlord'un yok edildiğini ispat edin.
KİMDEN ALIYORUZ: Lord Temper, Castle Temper, Free Haven
YARATIKLAR: Askerler,Şovalyeler, Cuisinart
NOTLAR: Ölüm Şövalyeleri, Kıyamet Şövalyeleri, Silahşörler ve Cuisinart zorlu rakipleriniz. Bu kale zorluklarla dolu. Ama eğer mesaj scroll'unu bulduysanız ve saatler boyu Cuisinart'larla uğraşmak istemiyorsanız hemen ışınlanabilirsiniz. Warlord'u yenmenize gerek yok. Görevi bitirmeniz için meaj scroll'unu bulmanız yeterli.

Paladin'den Crusader'a (Silver Helm Outpost, Mist)

GÖREV: Tehlike içinde olan bir genç kızı (Melody Silver) kurtarın, Gharik's Forge'un anahtarını bulun ve Outpost'u temizleyin
KİMDEN ALIYORUZ: Humphry, Castle Ironfist ve Scrivener, Mist Townhall
YARATIKLAR: Keşişler, Gardiyanlar
NOTLAR: Melody duvardaki resmin arkasında bulunan gizli bir odada. Gharik's Forge anahtarını bulmadan bu mahzeni terketmeyin. Bir konsey görevinde lazım olacak.

Crusader'dan Hero'ya (Dragon's Lair, Mired of the Damned)

GÖREV: Ejder'i öldür
KİMDEN ALIYORUZ: Humphry
YARATIKLAR: Ejder
NOTLAR: Sadece bir büyük ejder. Öldürün ve pençesini Humphrey'e götürün.

Cleric'ten Priest'a (Free Haven)

GÖREV: Free Haven tapınağını yeniden inşa edin
KİMDEN ALIYORUZ: Stone, White Cap' in güney doğusu
YARATIKLAR: Bütün yol boyunca Harpy'ler ve Fire Archer'ler yerleşti rilmiş.
NOTLAR: Yıkılmış Free Haven tapınağına bir taş ustası ve bir de marangoz getirin. İkisini de Free Haven'ın kuzeybatı köşesinde bulabilirsiniz. Taş ustasını ve marangozu kiralayabilmek için topladığınız NPC'leri gruptan çıkarmanız gerekiyor.


Ogreler, ilk karşılaştığınızda oldukça zorlu gözükebilir, ama oyunun derinliklerine indikçe en zayıf yaratıklardan biri olacaklar. Mümkün olduğunca uzaktan saldırmaya çalışın.

High Priest (Temple of the Sun, Island North of Bootleg Bay)

GÖREV: Sacred Chalice'ı getirin ve Free Haven tapınağa yerleştirin
KİMDEN ALIYORUZ: Stone, White Cap'in güneydoğusu
YARATIKLAR: Keşişler, Minotaur'lar
NOTLAR: Minatour King'i orta bir güçteki (level 20) veya daha güçlü bir gruba sahip olmadığınız sürece rahatsız etmenin bir anlamı yok. Zaten koruduğu şey buna değmez.


Dolaştığınız topraklarda bulunan ejder kuleleri ilk başta gizemli gözükebilir. Ejder kulelerini anahtarlarını bulup, görevinizi alınca kulelerin amacını daha iyi anlayacaksınız.

Archer'dan Battle-Mage'e (Icewind Keep, White Cap)

GÖREV: Ejder kulelerinin anahtarlarını getirin
KİMDEN ALIYORUZ: Stromgard, White Cap'in batısı
YARATIKLAR: Köyün çevresinde Magyar'lar, Harpy'ler, Archer'lar; kalenin içinde Guard'lar, Ogre'ler
NOTLAR: Kalede bulunan ejder kulelerinin anahtarlarını getirmelisiniz. Kale kolay fakat çevresi sizi biraz uğraştıracak.

Battle-Mage'den Warrior-Mage'e (The Dragon Towers)

GÖREV: Ejder kulelerini devre dışı bırakın
KİMDEN ALIYORUZ: Stromgard, White Cap'in doğusu
YARATIKLAR: Yok, gerçekten
NOTLAR: Town Portal büyünüz varsa, işiniz kolay. Sadece her kasabaya gidip ejder kulelerini aktif hale getirmek için kırmızı düğmelere basın, daha sonra Stromgard'a dönün. Hepsi beraber beş tane kule ediyorlar. Icewind Keep'ten aldığınız anahtarlar yanınız da olmalı.

Warrior-Mage'den Arch-Mage'e (Corlagon's Estate, Southwestern Ironfist)

GÖREV: Crystal of Terrax'ı Newton'a götürün
KİMDEN ALIYORUZ: Newton, Mist
YARATIKLAR: Hayaletler, İskeletler
NOTLAR: Uzun koridorlar "Hail of Arrows" atmanıza uygun olduğundan düşük leveldaki bir grup bu görevde pek zorlanmayacaktır. Problem, sizin devamlı gidip gelmenize neden olan koridorların uzunluğu. Yanınızda Lloyd's Beacon olmadan bu görevi almayın.

Druid'den Great Druid'e (Island North of Silver Cove)

GÖREV: Taş meydanda dua edin
KİMDEN ALIYORUZ: Fleise, Silver Cove
YARATIKLAR: Gargoyle'ler
NOTLAR: 20 Mart, 21 Haziran, 23 Eylül veya 21 Aralık'ta buraya gidip dua etmelisiniz (ortadaki mihraba dokunun).

İksirler

Doğadaki bulacağınız bitkilerden sadece üçü; sarı (dayanıklılık), kırmızı (sağlık) ve mavi (büyü) iksirleri verecektir. Ana renkleri bilen herhangi biri bu büyüleri karıştırıp daha temel büyüleri elde edebilir. Temel olarak üç core (ana) iksiri üç de bunların karışımından oluşabilecek iksir var. Diğer kombinasyonlara bakarsak, siyah ve beyaz iksirler sizi çok güçlü kılabilir. Ama aynı zamanda karakteriniz bu bedeli, bazı özelliklerinden eksilerle öder. Önemli olan bu karışımları kendinize zarar vermeden yapabilmek. Nasıl mı? İşte böyle:

CORE İKSİRLERİ

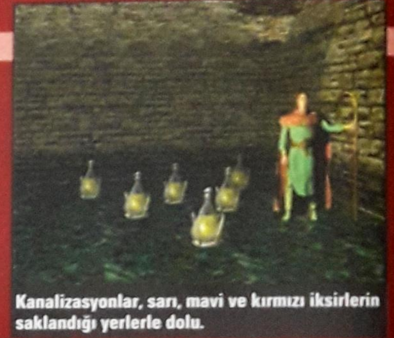
MAVİ (RHINA ROOT): 10 spell points
KIRMIZI (WIDOWEEP BERRIES): 10 hit points
SARI (POPPYSNAPS BOTTLE): Bütün ana özellikleri geçici +10

CORE KARIŞIMLARI

YEŞİL (DİRENÇ): Sarı + Mavi, dirence geçici +10
TURUNCU (KORUMA): Sarı + Kırmızı, zırhlara geçici +10
MOR (PANZEHİR): Mavi + Kırmızı, Panzehir

BEYAZ İKSİRLER

BLESS: Mor + Mavi, 6 saatlik bless
EXTREME ENERGY: Turuncu + Sarı, bütün ana özellikleri geçici +20
HASTE: Yeşil + Sarı, 6 saatlik haste
HEROISM: Turuncu + Kırmızı, 6 saatlik heroism
RESTORATION: Mor + Yeşil, taş kesilme ve ölüm hariç bütün durumları iyileştirir
STONE SKIN: Turuncu + Mavi, 6 saatlik stone skin
SUPER RESISTANCE: yeşil + Mavi, dirence geçici +20
SUPREME PROTECTION: Turuncu + Yeşil, zırha geçici +20


Kanalizasyonlar, sarı, mavi ve kırmızı iksirlerin saklandığı yerlerle dolu.

SİYAH İKSİRLER

DIVINE CURE: Restoration + Turuncu, geçici 100 hit points ve bir yıl yaşlanma
DIVINE MAGIC: Super Resistance + Yeşil, geçici 100 spell points ve bir yıl yaşlanma
DIVINE POWER: Extreme Energy + Mor, geçici 20 level ve bir yıl yaşlanma
ESSENCE OF ACCURACY: Bless + Sarı, kalıcı olarak accuracy'ye 15 ekler ve şanstan 5 çıkarır
ESSENCE OF ENDURANCE: Supreme Protection + Sarı, kalıcı olarak endurance'a ekler ve diğer özelliklerden 1 çıkarır
ESSENCE OF INTELLECT: Stone Skin + Mavi, kalıcı olarak intellect'e 15 ekler ve might'tan 5 çıkarır
ESSENCE OF LUCK: Super Resistance + Mor, luck'a 15 ekler ve accuracy'den 5 çıkarır
ESSENCE OF MIGHT: Heroism + Kırmızı, kalıcı olarak might'a 15 ekler ve intellect'ten 5 çıkarır
ESSENCE OF PERSONALITY: Restoration + Mavi, kalıcı olarak personality'ye 15 ekler ve speed'den 5 çıkarır
ESSENCE OF SPEED: Haste + Kırmızı, kalıcı olarak speed'e 15 ekler ve personality'den 5 çıkarır
REJUVENATE: Extreme Energy + Yeşil, bütün yaşlanma büyülerinin etkisini kaldırır ve ana özelliklerden kalıcı olarak 1 çıkarır

Great Druid'den Arch Druid'e (Temple of the Moon, Northwestern Free Haven)

GÖREV: Dolunayda, Altar of the Moon'da dua edin
KİMDEN ALIYORUZ: Fleise, Silver Cove
YARATIKLAR: Gorgonlar, Kobralar
NOTLAR: Poison Protection, Cure Poison ve Stone to Flesh, bu zindandan kurtulmanızın anahtarları. Canavarlar çok zor olmamalarına rağmen yine de gruba hasar verebilirler. Mihrapları şu sıraya göre ziyaretedin: Life, Accuracy, Might, Endurance, Speed ve Luck. Dua etmek için geceyarısına kadar bekleyin.

BÖLÜM 3: KONSEY GÖREVLERİ

Wilbur Humphrey (Castle Ironfist)

GÖREV: Kalkanı bulun

YER: Blackshire countryside
YARATIKLAR: Kurtadamlar
NOTLAR: Humphrey'in kalkanı, Blackshire'ın güneyinde kurtadamlar tarafından korunan bir sandığın içinde. Kurtadamlar özellikle "Greater" olanları bayağı kuvvetli ve size sürekli hasar verebiliyorlar. Sandık aynı zaman da, 7+ Disarm skill gerektiriyor.

Anthony Stone (White Cap)

GÖREV: Hırsızlar Prensini yakalayın.
YER: Free Haven kanalizasyonu
YARATIKLAR: Fareler, Cleric'ler ve Hırsızlar
NOTLAR: Prensi Free Haven kanalizasyonlarında bulacaksınız, bu yüzden aşağıya inmeden önce görevi alın.

Temper (Free Haven)

GÖREV: Şeytani planları ele geçirin
OBJENİN YERİ: Devil's Outpost, Kriegspire üstü dağlarının batı ucu
YARATIKLAR: Demon'lar
NOTLAR: Tek odalık iş, odaya girmenize bile gerek yok. Bir beacon atın, çünkü demon'lar çok pis olmakla beraber, fire attacks'e dayanıklılar ve büyü gücünüzü azaltıyorlar. Bitirmek için birkaç tam iyileştirmenizi harcayacaksınız ama en azından bulmaca çözmenize gerek yok: bir demon planları ayaklarınıza bırakıyor. Planları aldıktan sonra Outpost'un tamamını temizlemek, elinize fazla bir şey geçirmeyecektir.

Loretta Fleise (Silver Cove)

GÖREV: Ahırların fiyatlarını sabitleyin
YER: New Sorpigal'deki ahırlar, Ironfist, Free Haven (iki ahır), Mire of the Damned, Bootleg Bay, Silver Cove, Blackshire, White Cap, Kriegspire, Darkmoor
YARATIKLAR: Kasabaya göre değişiyor
NOTLAR: Kasabadan kasabaya ışınlanın ve her ahırla fiyatların sabitlenmesini tartışın. Rep'inizi bir level düşürmesi hariç gayet kolay.

Stromgard (Frozen Highlands)

GÖREV: Sonsuz kışı durdurun
YER: Kriegspire Dağları, Hermit's Hut.
YARATIKLAR: Kaçınamadığınız sürece Drake'ler
NOTLAR: Hermit'in kulübesi dağlık alanın tam ortasında. Oraya uçun (çok yüksek level'lı olmadığınız sürece Drake'lerden kaçınmak için Wizard's Eye kullanın). Hermit'le konuşun ve Stromgard'a geri dönün. Çok basit.

Newton (Mist)

GÖREV: Hourglass of Time'ı getir
YER: Gharik's Forge, New Sorpigal'in kuzeydoğusundaki ada
YARATIKLAR: Büyücüler, Fire Elemental'lar
NOTLAR: Bu seferki karmaşık ve zorlu bir zindan. Wizardlar aralıksız insanity atıyorlar. Bir çok kez ışınlanma yapacaksınız. Sakın kahraman olmaya çalışmayın. Koruma büyülerine, muskalara (amulets) ve yüzüklere yüklenin, yakın dövüşü tercih edin. Silver Helm Outpost'tan aldığınız Forge Key'in yanınızda olması gerek.



Başarılı! Konsey sizi onaylıyor. Artık Oracle kapıları size açık.



Konsey onaylıyor ama görevler bitmiyor. Sırada kristal görevleri var

Humphrey / Silvertongue Traitor (Ironfist)

GÖREV: Silvertongue'un hain olduğunu ispat edin.
YER: Superior Temple of Baa, Kriegspire
YARATIKLAR: Büyücüler, Druid'ler, Cleric'ler
TANIM: Hatırlanması gereken birkaç önemli nokta var. Kapıları açmanız için 8+ Perception gerekli. Gruptakilerden birine bu özelliği verin ve size kapıları açsın. Humphrey, size tapınağa girebilmeniz için Baa görünmezlik pelerini verecek ama giymenize gerek yok. Mihrap odasının etrafındaki dört duvarın üzerinde bulunan Baa yüzlerine sırasıyla dokunun. Her yüz size kendi sırasını söyleyecektir. Her karakter Baa'nın büyük yüzüne dokunarak 50000 puan kazanabilir ama her tıklayışınızda Rep leveliniz azalacaktır. Mektuplar, High Priest ve High Magician'ı öldürdüğünüz de elinize geçecek olan iki anahtarla açılan bir sandığın içinde.

BÖLÜM 4: MEMORY CRYSTAL GÖREVLERİ

Konseyin onayını aldıktan ve Silvertongue'ı ortaya çıkardıktan sonra Oracle ile görüşebiliyorsunuz. Sizden dört Memory Kristalini bulmanızı ve Oracle'daki yerlerine yerleştirmenizi istiyor. Kristaller dağılmış. Zorlu bir araştırma gerekiyor.

Alpha Crystal

YER: Supreme Temple of Baa
YARATIKLAR: Cleric'ler, Fire Spirit'ler, Demon'lar
NOTLAR: Adaya gidebilmek için Humphrey'e uğrayın ve ona Queen Catherine'i (kraliyet yatı) sorun. Yat Ironfist'te demir atmış. Adada Titan lar ve deniz canavarları var. Onları önemsemeyin ve sadece tapınağa koşun. Gayet kolay. Tapınağın içi o kadar da kötü değil, rutin işler.

Epsilon Crystal

YER: Kriegspire kalesi
ARA GÖREV: Emile Lime için Kriegspire'ın mücevher yumurtasını bulun
YARATIKLAR: Minotaur'lar
NOTLAR: Minotaur Mages ve Kings zorlu rakipler olmalarına rağmen kalenin içi çok kolay ve kristalde gözünüzün önüne yerleştirilmiş. Içinde birçok Drake barındıran büyük mağara, değerli şeylerle dolu. Uzak sağa ve sola doğru olan meşalelerin her birinin içinde de 15000'er altın gizlenmekte.

Beta Crystal

YER: Castle Alamos Northern Island, Eel Infested Waters
YARATIKLAR: Air Elemental'lar, Magyar'lar, büyücüler
NOTLAR: Bu içinde kolayca kaybolunan uzun bir zindan. Kapıyı açacak ipuçlarını bulmak için tüm ağaçları tıklayıp şifreli mesajı okumalı ve deşifre etmeyi denemelisiniz...ya da sadece hile yapabilirsiniz.
OYUNBOZAN: Bulmacanın cevabı JBARD

Delta Crystal

YER: Darkmoor kalesi
ARA GÖREV: Book of the Liches'ı yok etmeniz gerekiyor.
YARATIKLAR: Lich'ler, Floating Eye'lar, Ogre'ler
NOTLAR: Bütün oyundaki en zor görev-

lerden biri. Alamos'tan farklı olarak tek çareniz vurkaç yaparak beacon atmanız. Koruma büyüleri ve Wizard's Eye işe yaramıyor. Yüksek Perception'a sahip olsanız bile tuzaklardan kaçamıyorsunuz. Power liches ve eyeballs gerçekten zorlu rakipler. Deli gibi kaçıp beacon atarak, iyileştikten sonra tekrar saldırmalısınız.

BÖLÜM 5: SON GÖREVLER

Diğer görevleri istediğiniz sırayla oynayabiliryorken, bir kez tüm memory crystal'lerini aldınız mı, kurgu ve görevler finale doğru uzanan doğrusal bir hal alıyor.

Tomb of Varn (Dragonsands)

GÖREV: Kübü bulun
YARATIKLAR: Cinler, Devriye Robotları, Varn Gardiyanları
NOTLAR: Burası, statü büyüleri atan bol sayıdaki canavarlarıyla karmaşık ve geniş bir bölüm. Ekstra koruma için Crystal Skull'ı alın. Cinler sizi düzenli olarak uyuttukları, korkuya yol açtıkları ve birçok büyüye bağışık olduklarından oyundaki her şeyden çok baş ağrıtacaklar. Varn Gardiyanları ise sadece Implosion ve Shrap metal büyülerinden etkilenirler. Hamamdaki havuzlara gelince size piramitlerde bulunan altı kod scroll'u hakkında sorular soruluyor ve yara aldığınızdan dolayı hızlıca yanıt vermeniz gerekiyor. Sonra Varn kuyusuna düşün. Kübün bulunduğu sandık piramitin içinde kuzey batıya doğru.
OYUNBOZAN: Kodlar, StarTrek dizisi mürettebatının adlarının tersten yazılışları: İkinci Kaptan: KCOPS, Seyir Subayı: ULUS, Haberleşme Amiri: ARUHU, Mühendis: YTTOCS, Doktor: YOCCM, Kaptan: KRIK



Supreme Titan (soldaki) ve Noble Titan. Yüksek zırh sınıfına ve bir vuruşla öldürebilecek saldırı gücüne sahip olduğundan, Supreme Titan oyundaki en zorlu rakiplerinizden biri.

Oracle Control Center

GÖREV: Blasterları alın
YER: Oracle
YARATIKLAR: Robotlar
NOTLAR: Opsiyonel bir görev. Blasterlarınızın olması faydalı oluyor ama objeleriniz Terminatörler tarafından çok çabuk hasar gördüğü için, tamir uzmanı bir NPC kiralamanız iyi olur. Ayrıca Terminatörler adamlarınızı tamamen öldürebilirler. Bu yüzden yanınızda Resurrect büyüsü olsun.

Castle Ironfist

GÖREV: Archibald'ı serbest bırakın
KİMDEN: Oracle
YARATIKLAR: Yok.
NOTLAR: Saraya gidin ve Nicolai ile konuşun. Üçüncü göz kalenin kuzey batısındaki kuyunun içinde. Sonra dönüp Nicolai'dan çanı alın. Archibald'ı sarayın ikinci katından kurtarın ve scroll'u alın.

The Hive (Sweetwater)

GÖREV: Hive Queen'i öldürün
YARATIKLAR: Demonlar ve Hive Queen
NOTLAR: Final şovu diğer bazı görevler kadar zor değil fakat Hive, Town Portal ve Lloyd's Beacon'ı kullanmanıza izin vermiyor. Bu da kafa karıştırıyor. Oracle'ın uyarısına rağmen Demonlar büyüye karşı dayanıklı değiller. Hive Queen'le karşılaşmanız o kadar da zorlu olmayacak fakat etrafı köleleriyle çevrili. Siz yine de ona konsantre olun.

PCG

Total Annihilation: The Core Contingency

Bu ipuçları Core'lara yarayacak!

Arm'lar ve Core'lar arasındaki savaş, *Total Annihilation*'ın bu ek bölümlerinde de devam ediyor. *The Core Contingency*'nin baş görev tasarımcısı olan Nathan Doster'dan bölümleri geçmek için bize bazı ipuçları vermesini istedik. Hem Arm'ların, hem de Core'ların görevlerinin tam açıklamasını rehberimizde bulabilirsiniz.

Hydross – The Search Begins!

ARM GOREV 1



Commander'ınız bir Colossus Carrier yaparken bu Advanced Construction Sub da bir Seaplane Platform'un yapımıyla uğraşıyor.

Hydros'ta başarabilmek için, metalin diğer dünyalardakinden çok daha kritik bir önemi var. Bunun sebebi gemileri yapmak için çok metale ihtiyaç olması. Bunu aklınızda tutarak metal durumunuzu artırmak için elinizden geleni en çabuk bir şekilde yapmaya çalışın. Hasar görmüş her birimi mutlaka tamir edin; enerji metalden daha kolay bulunuyor. Tamirleri yapmak için Construction Ship (yapım gemisi) ve Commander'ınızı (komutan) kullanın. Metal için başka iyi bir kaynak da batık gemilerin kalıntıları olacaktır. Bir tane underwater metal storage unit (sualtı metal deposu birimi) yapın ve elinizden geldiğince batık gemileri kullanın.

Commander'ınız birkaç Tidal Generator (gelgit jeneratörü) yaparken Construction Ship'iniz Underwater Metal Extractor'larda (sualtı metal toplayıcısı) biriken metalleri toplasın. Daha fazla metal için Skeeter'ınızı araştırmaya yollayın. Eğer hasar alırsa Commander'ınızın tamir etmesi için geri getirin.

Ekonominiz düzelince Constructor Ship-inize birkaç Defender-NS (savunma) füze kuleleri yaptırırken Commander'ınızda bir shipyard inşa etsin. Bazı düşman deniz uçakları saldırılarına hazır olun. Füze kuleleri geçen Sea Serpent'lara (deniz yılanları) ateş ederek üssün defansına yardım edecek.

Eğer gerekirse diye savaş gemilerine karşı küçük bir grup denizaltı üretin. Hasar görenleri tamir edin. Biraz Skeeter ve birkaç Destroyer yapın. Skeeterları kontrol işlerinde kullanın. Ağır silahları ve yüksek enerjileri ile Destroyerlar çok amaçlı birliklerdir.

Ekonominiz bayağı iyi olunca Construction Ship'lerinizden bir tanesiyle (şimdi çok sayıda olmalı) Advanced Shipyard (gelişmiş gemi tersanesi) yapın. Öncelikle Advanced Shipyardınızda bir Carrier (taşıyıcı) yapın. Carrier'lar ekonominize çok destek olacaklardır (suda yüzecek Metal Makers (metal üreticisi) ve lazer kuleleri yaptıracak kadar). Carrier'lar aynı zamanda önemli miktarda radar desteği sağlayacak ve hasarlı hava birimlerini otomatik olarak tamir edecektir.

Bir Seaplane Platform'u (denizuçakları platformu) yapmak için Advanced Construction Sub'ı (gelişmiş yapım denizaltısı) kullanın. Çabucak havaya birkaç Seaplane yollayın.

Kuzeydeki Core üssüne hareket etmeye hazır olunca, bölümler halinde ilerleyin. Bir tane Carrier'ınızı birliklerinizin ön saflarında tutarak gerektiğinde radar desteği sağlayın. Kruvazörün ve savaş gemisinin büyük silahlarını kullanmak için düşman birliklerini hedef alırken radar sinyallerini kullanın.

Securing the Atoll

ARM GÖREV 2



Albatross Seaplane'lerin koruması eşliğinde bir Colossus Carrier, ihtiyacınız olan enerjiyi taşıyor.

Görevin başında Commander'ınız Underwater Metal Extractor yapmaya başlarken Construction Ship'inizde bir Underwater Metal Storage yapsın. Yakınınızda ekonominizi düzeltecek bir kaç enkaz var fakat bu artan metali depolamanızı sağlayacak bir yere ihtiyacınız olacak. İhtiyaç olunca Commander'ınız, Tidal Generator yapsın.

Advanced Construction Sub'ınızı, bir Seaplane Platform yaptırmaya başlatın. Ne kadar erken bir hava desteğiniz olursa o kadar iyi olur. Ayrıca düşman deniz uçaklarının aktif olması haline karşı birkaç yüzen füze kulesi yapın.

Deniz uçaklarına karşı en iyi savunmanız bu füze kuleleri olacaktır. Commander'ınız Underwater Metal Extractor'ları yerleştirirken Construction Ship'inizde bu kulelerden yapsın. Unutmayın ki Skeeterlar anti-air füzelerine sahiplerdir ve hareketli olmaları işe yarayabilir.

Kuzeye doğru olan üs iyi savunulmaktadır. Düşman üssünü bulunca deniz uçaklarınızı biraz geriye çekmeniz daha iyi olacaktır, yoksa yüzen füze kuleleri, uçakları tek tek haklayacaktır. Hasar yapacak kadar çoğalana kadar onları saklayın. Hedefi bulunca saldırıya hazır olmaları için deniz uçaklarınızı birkaç grup halinde bekletin (Ctrl+sayı).



Albatross Seaplane'ler harekete hazır, birliklerinden ayrılıyorlar. Commander ve Advanced Construction Sub yardım ediyor. Bir Underwater Fusion Plant, korunma için kayalıklara karşı yapılmış.

Sinking Core

ARM GÖREV 3

Deniz uçaklarınızı kaldırın ve hemen devriyeye başlatın. Metal kaynaklarının nerede olduğunu bilmeniz ve savunma çemberinizi kurmanız gerekiyor. Göreve yüklü bir enerjiyle başladığınızdan metal bulmaya konsantre olun.

Commander'ınız ekonominizi düzeltmeye yardım ettikten sonra, onu kayaların korunması için devriye gezdirin. Onun tamir edeceği birim çok olacaktır ve yürüyen bir hedef durumundadır. Bu sizin savaşın diğer yönlerine konsantre olmanızı sağlayacaktır.

Yüzen füze kuleleri, sizin deniz uçaklarına karşı en iyi savunmanız olacaktır. Bu yüzden en kısa zamanda onlardan birçok tane yapın. Yok edildiklerinde de yerlerine yenilerini koymayı ihmal etmeyin.

Kuzeydeki Core üssü iyi korunmakla beraber geniş bir açıklığa sahip. En iyisi, herhangi bir uçtan başlayıp önünüze çıkan her defansı temizlemenizdir. Bütün engelleri aşıp üsse ulaşınca gerçekten bir felaket çıkarabilirsiniz. Üssün içindeyken Shipyards'ları ve Seaplane Platforms'ları halletmeye bakın.



Bir Arm savaş gemisi kayalıklardaki dar bir geçitten sızarak Core defansını yarmaya çalışıyor. Skeeter eskortu batmış ve gemi yaylım ateşi altında.

Lusch — Hovercraft Technology

ARM GÖREV 4

Lusch, hareket etmenin zorlaştığı bataklıklarla ve ormanlarla dolu bir dünya. Fakat nehirler ve bataklıklar bu yeni hovercraftlar için harika otobanlar oluşturuyor. Problem bu araçlara sizin değil Core'ların sahip olması. O halde teknolojilerini çalın!

Oyuna birkaç Metal Extractor ve Solar Collector (güneş enerjisi toplayıcısı) yaparak başlayın. Hareketli ve yapım birlikleri üretmek için bir tane powerplant (güç santrali) yapın. Kbot Lab (kbot laboratuvarı) sizi yeni amfibi Kbota, veya vehicle plant (araç santrali) amfibi tanka götürecek. Siz düşman hovercraft pad'ini (hovercraft üreticisi) ele geçirinceye kadar her ikiside yararlı olacak. Biraz enerji ve üssünüzü daha ferah yerlerde kurmak için Commander'ınızı ormana gönderin. Lusch'da az bir enerjiye sahip olup da üs ve çevresi arasında devriye gezen construction unit'inizin (yapım birimi) olması hiç de fena değil. Ne zaman enerjiye ihtiyacınız olunca, construction unit etraftaki ağaçları keserek hem enerji sağlayacak hem de ekranı açacak.

Ağaçları temizlemeniz ayrıca bir yangın ihtimaline karşı da önemli. Eğer bir yangın çıkarsa rüzgarla beraber birimlerinize hasar verebilir. Ama eğer rüzgar düşman yönündeyse, o zaman tamam.

Biraz hava defansı hazırlayın ve düşman size yaklaşırken uyarılmanız için birazda radar desteği sağlayın. Güneydoğudan gelecek amfibi tank saldırılarına karşı hazır olun.

Radar ve uzun menzilli silahları bilinmeyen hedeflerde kullanırken dikkatli olun! Eğer Hovercraft Pad'i yok ederseniz görevi bitiremezsiniz. Pad'i ele geçirmek zorundasınız.



Güneydoğudaki Core üssüne yapılacak saldırı için, hem karada hem de suda gidebilen yeni Pelican Kbotları, aynı özellikteki Triton tanklarına katılıyor. Bir Core Construction Hovercraft'ı metal toplamak için ilerlerken Lusch'un ormanları yanıp kül oluyor.

Through Bog and Swamp

ARM GÖREV 5



Brawler uçak-gemileri Core uçaksavar bataryaları yüzünden azalmış. Core birlikleri haritanın merkezini ellerinde tutuyorlar. Bu merkez ele geçirilmeli!

Üssünüzü kuzeye kadar çok genişletmeyin çünkü Punisher Battery'nin (cezalandırıcı top) menziline girebilirsiniz. Bu silahları alabilmek için önce sorunlu bir üs kurup sonra bir şeyler göndermeniz gerekiyor veya vazgeçip Bertha'yı çürümeye terkedin! Ama elbetteki önce onları bulmanız lazım...

Punisherları bulunca işler kolaylaşa cak. Adayı fethedin ve ormanın içinde saklanmış diğer tesisleri temizleyin.

The Beacon

ARM GÖREV 6

Bütün birimlerinizi Commander'ın yanına mevzilendirin. Hemen construction unit' lerinizle birkaç füze kulesi inşa edin. Commander onlara yardım etsin. Metale ihtiyacınız olursa enkazlardan kullanın. Üssünüzü hemen kurabilmeniz için birkaç solar collector yapmanız gerekiyor.

Savunmalarınızı haritanın batısında tutun. Görevin başında gerekenden fazla düşman birliklerinin ilgisini çekmek istemezsiniz. Üssü bir bütün olarak kurun ki saldıranları, füze kuleleri ve diğer savunmalarınız temizlesin. Commander'ınızı hareket ve tamir etme halinde tutun. Bir füze kulesini tamir etmek yenisini yapmaktan kolaydır.

İşler sakinleşince birkaç hover pad ve aircraft plant (uçak fabrikası) yapın. Sonra nasılsa construction units yapabileceğiniz için önce savunma birimlerini yapın.

Üssü güvenli bir hale getirince, dikkatinizi düşman hover padleri ve aircraft plant'leri bulup yok etmeye verin. Bunlar yok edilince Beacon'ı (işaret ışığı) aramaya başlayın.

Scorpion'ları (akrepler) bulmaya çalışın çünkü onlar Beacon'ı koruyor. Commander'ınızı Beacon'ı ele geçirmeye yollamadan önce alanın güvenli olduğuna emin olun.



Bir Kbot birliği tepeden aşağı Beacon'a doğru ilerliyor. Scorpionlar amansızca Beacon'ı savunurken birkaç küçük hovercraft da füzelerini ateşliyorlar. Bütün scorpionlar yok edilmeden Beacon'ı ele geçirmeye çalışmayın.

Temblor — Earthquake!

ARM GÖREV 7



Gözükara bir grup savaşçı Kbot, Temblor' un zorlu zemin şartlarında yollarını açarak eski yöntemlerle mayın tarlalarını temizliyorlar.

Temblor'da hatırda tutmanız gereken en önemli şey depremlerin ve meteor çarpmalarının olabileceği. Bu demektir ki devriye gezen daha çok construction unit'lerine ihtiyacınız olacak.

Core bu bölümde mayınlar kullanıyor. Bazıları radarda gözükecek bazılarını da siz bulacaksınız . İşte bu yüzden Peewees icat edildi(!) Bir başka yol ise Bulldogları mayın tarlasına salıp hasar görenleri geri çekip tamir etmektir. Bulldoglar bir çok mayından sağ kurtularak diğer tarafa yarı canlı ulaşacaklardır.

Rock and a Hard Place

ARM GÖREV 8

Savaşçılarınızla çevreyi güvenli hale getirin ve başlangıç noktanızın etrafındaki mayınları temizleyin. Herhangi bir tehdide karşı Commander'ınız bir radar kulesi yapsın. Yakın çevrede metal olarak kullanılabilecek büyük kayalar var.

Maverick'e iyi bakın gerekirse tamir edin. Çünkü Maverick'i canlı tutabilirseniz, o zaten tek başına bir ordu!

Radarda bazı mayınlar gözükecek. Radarda hareketsiz sinyal veren her şeyi Fidoları kullanarak halledin.

Temblor'daki metaller daha çok çatlakların içinde yer alıyor. Her zaman yer construction unitlerinizi oralara sokmak kolay olmayacak. Bu yüzden bir Aircraft Plant yaparak çatlaklardaki metaller üzerinde hava construction unit'lerinizi kullanarak Metal Extractor'lar inşa edin. Yer construction unit'leriniz de üssü kurup devriye-tamir görevlerini yapsınlar.

Mutlaka buhar deliklerinin üstünde Geo-thermal Power-plant'ler (jeotermal güç santrali) kurun. Eğer gerekirse Metal Makers' ları güçlendirmek için enerjiyi kullanabiliriz.

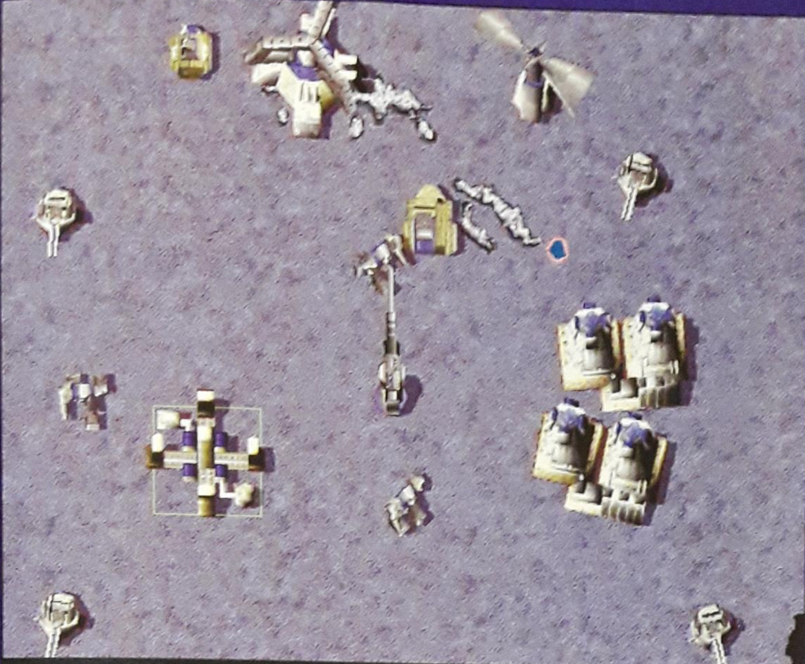
Kuzeye ilerledikçe radarıda beraberinizde götürmekte fayda var. Bu birkaç yolla yapılabilir. Alanınız genişledikçe radar kuleleri yapmak, Advanced (gelişmiş) Radar Kulesi yapmak veya birkaç mobil radar yapmak.

Hareket etmeyen hedefleri (büyük bir ihtimalle mayınları) vurmak için menzilli silahlarınızı kullanın.



Savaşçı Kbotlar bir Core saldırısını savuşturmaya çalışırken bir Podger mayın yerleştirme aracı da savunma için çevreye mayın yerleştiriyor. Savaşçıların başarısızlığı durumunda, Core birlikleri şiddetli bir sürpriz hazırlığındalar.

Arm Rocks — Core Trembles



Bertha topu bir dahaki hedefine nişan alırken Maverickler devriye geziyor. Targeting Facility, Advanced Radar Tower'dan aldığı bilgileri kullanarak otomatik uzun menzil hedeflemesine olanak tanıyor. Uçaksavarlar hava saldırılarına karşı savunma yapıyorlar.

ARM GÖREV 9

Targeting Facility'i (hedefleme ünitesi) zaten yeterli enerjiniz olmadığı için kapatın. Commander'ınız Metal Extractorlar üzerinde çalışsın. Bir Seer mobil radarınız olduğu için radar desteğiniz var diyebiliriz. Construction Kbot'unuz önce birkaç füze kulesi sonra da Advanced Kbot Lab'i yapsın. Bir Advanced Construction Kbot yaparak onun da Fusion Plant'i (füzyon santrali) takip eden Advanced Radar Tower (gelişmiş radar kulesi) yapmasını sağlayın. Advanced Construction Bot bu işle meşgul iken Advanced Kbot Lab de Maverickler yapsın.

Targeting Facility'nin çalışması için bir Fusion Plant gerekli ama buna değer. Targeting Facility radar menzilindeki her düşmana otomatik olarak saldırı birimlerinizin hedef alabilmesini sağlayacak. Facility çalışmaya başlayınca bütün birimlerinizin silah menzilleri normalden maksimum seviyeye ulaşacak. Bu yüzden en kısa zamanda Targeting Facility'e güç verilmesi için her çaba gösterilmeli.

Targeting Facility çalışmaya başlayınca bir Bertha topu yapın ve biraz eğlenin! Bertha'yı, ateşinin bloke edilebileceği bir tepe arkasına yapmamaya dikkat edin.

Gelidus — A Cold Reception

ARM GÖREV 10

Gelidus görevlerini oynarken akılda tutulması gereken birkaç şey var. Çok az metalin ve aralıklı kar fırtınalarının olması. Metalin çözümü çok metal isteyen birimler yapmaktan kaçınmak ve Metal Makers yapmak.

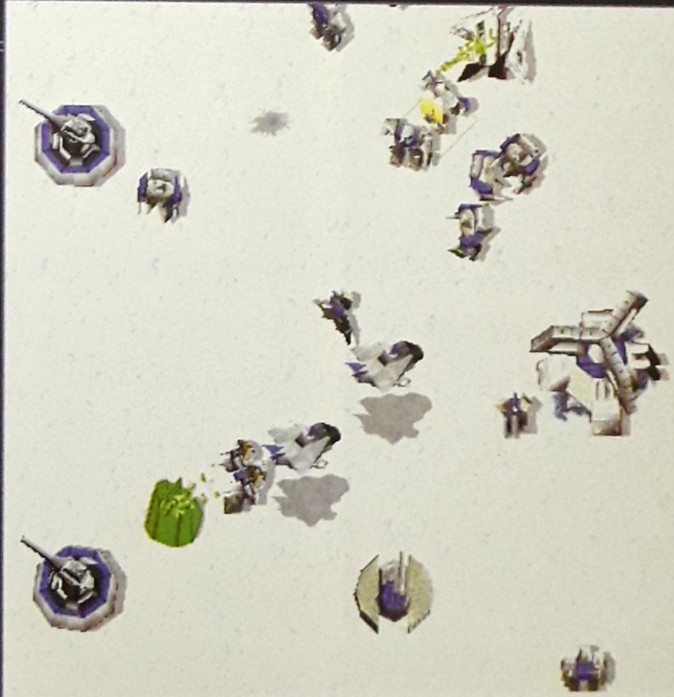
Advanced Construction birimleri artık sizin metal ihtiyacınızı giderecek Moho Metal Maker yapma imkanına sahip. Ama elbette ki çalıştırmak için bir Fusion Plant yapmanız gerekli.

Kar fırtınaları, meteorlar veya depremleri nasıl hallediyorsanız o şekilde halledilebilir. Sadece etrafta gezen tamir yapabilecek birkaç construction unit'in olması yeterli.

Ayrıca "pop-up" silahları yapma imkanınız da var. Bu silahlar (ve lazerler) toprağın altına saklanarak gerekmedikçe neredeyse yok edilemiyorlar. Kar fırtınaları ve nükleer silahlara karşı iyi bir sigorta oluşturuyorlar.

Görev güçlü savunmaya yönelik bir üs kurup buzullardaki ve onları çevreleyen denizdeki düşmanları temizlemek. Keşif devriyelerinizi neyle karşı karşıya olduğunuzu görmek ve metal kaynakları bulabilmek için yollayın. Construction unit'leriniz defans üretirken Commander'ınızda etrafı kirleten cesetlerin icabına baksın. Sakın onu eskortu olmadan yollamayın! Commander'ı korumak için birkaç Brawler göndermeniz iyi olacaktır.

Buzullar huzura kavuşunca açıkta demirlemiş olabilecek gemileri temizleyin. Torpedo Bombers (torpido bombardıman uçakları) bu iş için ideal.



Advanced Construction Kbot, bir Advanced Radar Tower yaparken Commander'ınız da metal topluyor. Pusuya yatmış olan pop-up topları toprak altında saklanarak düşman ateşini bastırıyorlar.

Go With the Floe

ARM GÖREV 11



Sumo'nun yıldırıcı ateşinden sonra bir grup cesur Anaconda hover-tank'ı haritadan siliniyor. Direkt atışlardan kısmen kurtulabilmelerine rağmen, Bertha'nın büyük abisi bu zor vurulan Anacondaların canına okuyor.

Burada iyi bir hasar verebilecek potansiyele sahipsiniz ama önce bu potansiyeli farkedebilmeniz için enerjiye ihtiyacınız var. Bertha'yı beslemeye başlamadan önce en azından küçük bir üs kurun ve biraz da radar desteği bulun.

Bertha'ya yetecek gücünüz olduğunda hedefleri görebilmeniz için sadece bir Advanced Radar Tower yapmanız yeterli. Halen keşif işlerini ve diğer pis işleri görmeniz için bazı birimlere ihtiyacınız var. Bu yüzden bir Hovercraft Pad yapın ve hovercraftları bu işlerde kullanın.

Görevi bitirmek için Commander'ınızı haritanın kuzeybatısında yer alan buzul duvarına götürmeyi unutmayın. Commander'ı oraya götürmeden önce alanın temiz olduğuna emin olun. Özellikle suyun altında daha zayıf olduğundan saklanan gemilere ve denizaltılara dikkat edin.



Hovercraftlar, batıdaki Core üssüne yapacakları saldırıya, buzul kıyılarını takip ederek başlıyorlar. Ağır topları ve roketleri ciddi bazı hasarlar verebilirler... Bertha'lar düşmanların savunmalarını biraz yumuşatmıştır.

The Salvation of a Galaxy

ARM GÖREV 12



Tuzaklar şimdiden kurulmuş, Commander son savaş için kıyı şeridinden ilerliyor. Transport gemileri kıyıya tam bir ordu boşaltırken, Construction Hovercraft'da savunmayla uğraşıyor.

Görev başlayınca birçok ünitenizin olduğunu göreceksiniz. Hepsini düzene koymak oyunu biraz yavaşlatacak. Her yere boşaltım yapmaya çalışacak transportlar olacak. Saldırı birimlerinizle bir çember oluşturun, Hovercraft Transport'larınızı (taşıma hovercraftları) daha güvenli bir yere çekin ve boşaltmaya başlayın. Ayrıca Transport Ship'lerinizide (taşıma gemileri) kıyıya yanaştırıp boşaltmaya başlayın. Bu transportların içinde gerçekten sağlam birimler var ama eğer transportlar yok edilirse içindekilerde gider. Bu transportların içindekileri görünce çok şaşırıp memnun kalacaksınız. Başarılı bir istila için aradığınız her şey var!

Başlangıçta birçok construction ve advanced construction unit'iniz var. Advanced construction unit'lerinizden bazılarına Fusion Plant ve Advanced Radar yaptırın. Üssün kurulduğunu hissettiğiniz zaman (veya daha önce) bir Bertha yapın ve radarda gözüken her şeyi yok edin.

Core saydam bir buzul duvarın üzerinde. Yer birimlerinizi oraya çıkarmanın tek yolu onları ayrı ayrı yukarı taşımak ki bu da çok yavaş olur. Orada bir plant yapabilirsiniz ama o zamanda onu korumanız gerekecek.

Savunmayı yarmanız ve Implosion Device'ı yoketmeniz için büyük bir hava birliğine ihtiyacınız var. Ayrıca hava birimlerinizi tamir etmek için hazır halde birkaç tamir pad'inizin de bulunması iyi bir fikir.

Core üssüne yapacağınız ilk ateşli saldırınızda sizi bekleyen başka bir sürpriz daha var. Bir Krogoth! Eğer bonus görev, Krogoth Encounter'ı oynamadıysanız, bu yaramaz çocuk oyuna girince gerçekten şok olacaksınız. İpucu: Bulabildiğiniz her şeyi ona atın.

Unutmayın ki bu zamana karşı bir görevdir. Implosion Device aktif hale geçtikten sonra onu, muhtemel düşman Commander'ını ve herşeyi yok etmeniz için sadece bir buçuk saatiniz var. Çabuk ve agresif olmalısınız.

Escort'u izleyenlerin bildiği gibi, Intel'in son kuşak işlemcisi Pentium® II işlemcili ilk bilgisayarı da Türkiye'de Escort üretti. Intel'in Türkiye'de direct account ortağı olarak seçtiği tek marka da, yine Escort.

Escort size en son teknolojiyi en uygun fiyatlarla, anında sunmaya bundan sonra da devam edecek. Teknolojinin bugünkü olanaklarını gecikmeden kullanmak istiyorsanız, siz de Escort'a gelin.

Sonra, diğer markalarda.



Atakan Sok. No: 14
Mecidiyeköy 80300 İstanbul
Tel (0212) 212 07 50
Faks (0212) 212 07 62
Internet http://www.escort.com.tr
E-mail escort@escort.com.tr

ESCORT
COMPUTER

Türkiye'nin en çok satan bilgisayarı Escort, son teknolojiyi size anında sunduğunu bir kez daha kanıtladı. Dünyada Microsoft'un PC 97 belgesini ilk alan beş markadan biri, Escort. (Türkiye'de ise ilk ve tek marka.)

Bu belge, Microsoft'un yarattığı son yazılımların en iyi Escort bilgisayarlarla çalıştığını; diğer bir deyişle, Escort'un dünyadaki en ileri standartlarda üretim yaptığını kanıtlıyor.

Son teknoloji önce, Escort'ta.



Şimdi oynama sırası Core'larda!

Eğer Arm görevlerini tamamlayabildiyseniz, derin bir nefes alın ve Core'lara başlayın.

Arm Arrives on Hydross

CORE GÖREV 1



Öncelikle, daha çok Arm Albatross deniz uçaklarıyla uğraşacak yüzen Stinger füze kuleleri yapın.

Hydross'taki su dünyasında hiçbir toprak parçası yok. Bu yüzden üssünüzü yeni sualtı (ve suda yüzen) birimleriyle kurmalısınız. Su esaslı saldırı birlikleri, çok metal istiyor. Başarılı olmak için metal durumunuzu maksimum hale getirmelisiniz. Mobil birimlerinizi metal bulmak ve keşif yapmak için yollayın.

Construction Ship'iniz yüzen füze kuleleri yaparken Commander'ınızda sualtı metal extractor'larını inşa etsin. Düşman deniz uçakları gelince can sıkıcı olabileceklerinden, onları düşürecek kadar ateş gücünüz olsun.

Sonra Advanced Construction Sub ve Hive Carrier yapabilmeniz için construction sub'ınıza bir Advanced Shipyard yaptırın. Advanced Construction Sub bir Seaplane Platform yapmanıza yarayacak. En kısa zamanda mutlaka biraz hava desteği oluşturun. Hive hasarlı deniz uçaklarını tamir edecek ve enerji üreterek ekonominize yardım edecektir. Hive aynı zamanda sürpriz düşman saldırılarına karşı radar desteğinizi artıracaktır.

Commander'ınıza bir tane Underwater Metal Storage ünitesi yaptırın. Sizinkiler veya düşman birlikleri batmaya başlayınca iyi bir metal kaynağı olabilirler. Ekstra metal depolama kapasiteniz olmalı yoksa savaşta kullanabileceğiniz birçok metali kaybedebilirsiniz.

Yeterli metalinizin olması için bazı yüzen Metal Makers yapmanız gerekebilir. Onların hepsini bir araya getirinki gerektiğinde hepsini çabucak açıp kapayabilirsiniz.

Serpent'lerin birmlerinize yapabileceği hasarı küçümsemeyin. Onları en iyi şekilde denizaltılarınızdan torpido yollayarak temizleyebilirsiniz. Serpentler çok büyük miktarda enerji getirebilir. Ekonominizde bir atılım gerekiyorsa onları kullanın.

Birçok Construction Ship'inizi aktif halde tutun. Her zaman için yapılacak yeni bir füze kulesi veya faydalanılacak başka bir batık gemi vardır. Eğer yoksa onları üssün içinde tamir devriyesi yaparsınız.

Wet Work

CORE GÖREV 2



Donanmanızı Arm Albatross deniz uçaklarından korumak için Typhoon uçaklarına ve Shredder'lara ihtiyacınız olacak.

Göreve bir Shredder anti-air savunma gemisiyle başlıyorsunuz. Üzerinde işe çok yarayabilecek anti-air füzeleri ve uçaksavarlar bulunmaktadır. Mümkün olduğu kadar suyun üzerinde tutun.

Metal kaynaklarını bulabilmek için biraz keşif yapın. Metal için bazı enkazlar ve üs savunmasında işe yarayabilecek yüzen Dragon's Teeth bulacaksınız. Görevin başında birimlerinizden olmak istemiyorsanız Serpent'leri hemencecik halledin.

Kayalığın diğer tarafında bekleyen uzun menzilli düşman gemilerine dikkat edin. Size radar desteği verebilmesi için en kısa zamanda bir Hive carrier yapın. Ayrıca birde Seaplane Platform yaptırın. Görevi bitirmeniz için bunları yapmanız gerekiyor, bunun yanında uçaklar en büyük gemileri bile halledebilirler ve sorunlu bir noktaya hemen ulaşabilirler. Üssü kurduktan sonra Arm donanmasına saldırabilirsiniz.



Çabucak bir sualtı metal storage facility yapmanız şart.

Sitting Ducks

CORE GÖREV 3

Önce bir kenara bir Tidal Generator yapın (Serpent'lardan uzağa) ve sonra bir tane de Torpedo Launcher (torpido fırlatıcısı) . Bu Serpentların eve dönüş yollarında icabına bakacaktır. Daha sonra bir Shipyard yapın ve göreve başlayın.

Bu temel görevlerden biri, yüzen füze kuleleri yapabilen birçok construction ships yapın, tamir edin, metal toplayın.



Seaplane üretebilmek ve gelişmiş radar desteği sağlayabilmek için hemen bir Hive Carrier yapmaya başlayın.



Güneydeki Arm üssünü araştırmaya yollayacağınız Typhoon sayısı konusunda cimrilik etmeyin.

Slugging and Slogging

CORE GÖREV 5

Birçok anti-air savunması ve birimiyle Üssünüzü kurun. Güneye ve kuzeye doğru nehirler var. Her iki cepheyi de savunmak zorundasınız. Construction unit'leriniz bina yapsın, tamir etsin ve metal toplasın. Commander'ınızın D-gunning yapmasını gerektirecek düşman hovercraft saldırıları olacaktır. Ön saflara gitmeden önce gereken bütün enerjiye sahip olduğuna ve yanında gerektiğinde tamir edebilecek construction unitlerin olduğuna emin olun.



Güneye ve kuzeye doğru nehirler var. Her iki cepheyi de savunmak zorundasınız.

Lusch — Welcome to Paradise

CORE GÖREV 4

Lusch, etrafa yayılmış balta girmemiş ormanlarla dolu bir dünya. Base'inizi kurmak için bu yoğun ormanı biraz azaltmanız gerekiyor. Küçük çalıları temizlemek için construction unitlerinizi ormanın içinde devriye gezdirin. Sizin enerjinizde azalma olduğu sürece onlar ağaçları ve diğer bitki türlerini temizleyeceklerdir. Bir Energy Storage (enerji depolama) ünitesi bu işin üstesinden gelecektir.



Sık ormanlar Pyros'lar için problem değil!

Ormanı temizlemekle açık bir ateş sahası elde edecek ve de birimlerinizin orman yangınlarından yara alma şansını azaltacaksınız.

Savunmanızı hemen oluşturun ki bir düşman Hovercraft saldırısına karşı hazır ve iyi durumda olun. Heavy Laser Towers (ağır lazer kulesi), hedefe kitlenip etkili bir vuruş yapabildiğinden hovercraftların ince zırhlarını delip onları kolayca yok ederek iyi bir savunma oluşturabilirler. Yaklaşan düşmanı menzile girdikten sonra hedefleyebilmek için radarınızı kullanın.

Üs savunmalarınız kurulduktan sonra farklı türlerde hovercaftlar üretebilmek için bir Hovercraft Pad yapın. Görevi bitirmeniz için bir Hovercraft Pad yapmak durumundasınız, yapmadıysanız bile Lusch'da saldırı yapmanın en iyi yolu Hovercraftları kullanmaktır. Hovercraft gerek nehirlerde gerekse kıyıda düşman birliklerini temizleyebilir.



Menzilli saldırılar için Advanced Radar ve Punisher çok iyi bir ekip oluşturuyorlar. Beacon'ı kazayla vurmamak için sadece hareket eden hedefleri vurun.

Alien Bugs

CORE GÖREV 6



Commander'ınızın Scorpion'u temizlemeye yetecek kadar enerjisinin olması için bir solar plant gerekli. Bir radar kulesi, erken uyarılmanıza yardım edecektir.

Oyunun başında commander'ınızın başı bir Scorpionla (yabancı bir yaşam biçimi) dertte. Çok fazla zarar vermeden D-gunning yaparak işini bitirin.

Sizinle beacon arasında bir tane Scorpion yuvası var. Uzun menzilli silahlar kullanarak öldürebildiğiniz kadarını öldürün. İyi yerleştirilmiş bir Punisher Cannon bu işi kolaylıkla halledecektir.

Defansınızı toparlayın, birkaç Hovercraft Pad ve Aircraft Plant yapın. Metal Maker'ları beslemek için ağaçları kesin ki tesisleriniz üretim yapabilsin.

Armlara saldırırken Beacon'ı yok etmemek için dikkatli olun. Görevi bitirmeniz için Beacon'ı ele geçirmeniz gerek.

Commanding Confusion

CORE GÖREV 8

Bu görevde ilk defa Arm Decoy Commander'ı görüyoruz. Ayrıca etrafta rahatsız edici sayıda Arm Maverick Kbots dolaşıyor (bir taneden fazlası rahatsız edici olması için yeterli).

Oyuna bir mayın tarlasının ortasında başlıyorsunuz. Bir üs kuracak kadar yer açmak için Freakerlarınızla mayınları temizleyin. Bir Aircraft Plant ve birkaç Construction Aircraft yapın. Bunları, doğu yönünde olan çatlaklardaki metallerin üzerine Extractor kurmak için kullanacaksınız. (eğer başka bir construction unit kullanırsanız, kendi kendini bir köşede kurmaya çalışacaktır) Birazda anti-air silahları yapın.

Düşman birlikleri kayaların ve tepelerin arkasına saklanmış olabilirler. Decoy Commander'lar, D-gun'ları olmamasına rağmen etkili bir ağır lazer silahı taşıyorlar ve patladıklarında bir sürü hasara sebep oluyorlar. Bunları üssünüzden uzak tutmaya çalışın.

Decoy Commander'ları yok etmek ve mayınları temizlemek için Can'leri kullanın. Onların arkasına bir Voyeur mobil radar verin ki hedefleri kolayca belirleyebilsin. Görülmeyen mayınları hedefleyebilmek için radar ekranını kullanın.



İlk işiniz üssünüzü kurmaya yetecek kadar bir alan açabilmek için mayınları temizlemek olmalı.

Shake, Rattle, And Die

CORE GÖREV 7

Temblor, depremlerin ve dipsiz buhar kuyularının olduğu bir dünya. Metal bakımından zengin olmasına rağmen kaynaklar genellikle ulaşılamayan çatlaklarda bulunmakta.

Construction unitleri devriye gezdirin ki depremlerin yarattığı hasarları tamir edebilsinler. Ekran sarısılınca bilin ki deprem oluyor, eğer olursa birimleriniz şikayete başlayacak ve saldırıya uğradıklarını iddia edecekler.

Metal sağlamak için air construction units yapın ve onlara da metal extractors yaptırın. Buhar kuyuları hava birimleri hariç geçilemiyor. Buhar kuyularını size çalışan bariyerler olarak kullanın.

Önemli birimlerinizi tepelerin arkasına saklayarak koruyabilirsiniz. Bu arada kayalıklara dikkat edin. Çünkü düşmanlardan saklanmak için aynı kayaları kullanabilir ve birimlerinize saldırabilirler.

Arm haritayı mayınlarla doldurmuş olacak. Bazı mayınlar radarda gözükebileceğinden hemen radar desteği sağlayın. Mayınları buldukça uzun menzilli silahlarla temizleyin. Bubi tuzaklı metal kaynaklarına dikkat edin!

Mayınlarla uğraşırken en iyisi menzilli silahlar kullanmak. Bu işi yapmak için bir bölük Mortys kullanın. Radar tutuklukları yüzünden bulunması zor olan mayınlara dikkat edin.



Freaker mayın tarlalarını bulmada ve de radarın ve uzun menzilli silahların kaçırdığı mayınları temizlemede çok kullanışlı.

Storming the Cloud Fortress

CORE GÖREV 9

Arm kalesi güneye doğru yerleşmiştir. Kaleye karadan giriş yok bu yüzden yok etmek için hava birliklerinizi ve menzilli silahlarınızı kullanmak zorundasınız.

Öncelikle mayınları ve gizlenmiş düşman birimlerini görebilmeniz için radar kulesini yapın. Pusuya yatmış olan Mavericklere dikkat!

Dört, beş Pulverizer füze kulesini bir araya getirirseniz en sıkı hava saldırısının bile üstesinden gelebilirsiniz.

En kritik birimlerinizi korumak için bu gruplardan birkaç tane oluşturun.

Haritanın tamamında radar desteği alabilmeniz için bir tane Advanced Radar Tower ve birkaç tane de Vulture Radar Planes (akbaba radar uçakları) yapın. Arm kalesini yok etmek için Intimidator, Rapiers, Hurricanes ve Vamps'ları kullanın.

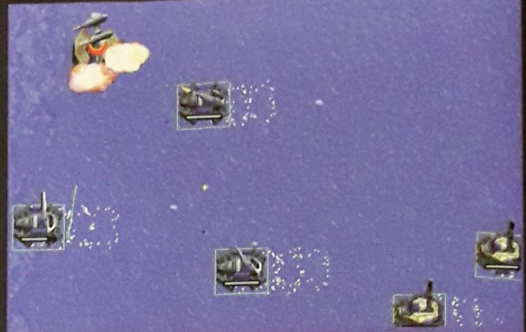
Bir tane Air Repair Pad (hava tamir ünitesi) yapın. Hava birimleriniz çok aksiyon görecek. Çalıştırabilmek için yeterli enerjinizin olduğundan emin olun.



Cloud Fortress'a saldırmak için birçok hava birimi yollayın. Uzun menzilli silahlarınız, bu uçakları görerek düşmanları hedef alabilecek. Bu yüzden yetecek kadarını canlı tutmaya çalışın.

Frigid Devastation

CORE GÖREV 11



Hovercraft'ların çok yönlü olması saldırıya liderlik etmelerini sağlıyor. Snapper'lar, Nixer'in mini-merl'leri işlerini bitirinceye kadar, yüzen lazer kulelerinin ateşlerini üzerlerine çekeceklerdir.

Arm agresif bir şekilde Gelidus'da yayılmaktadır. Büyük bir olasılıkla sizin Moho Mine'nınızı yok etmeyle başlayarak batıya doğru ilerleyecektir. Bunun için yapabileceğiniz pek fazla bir şey yok.

Sumo'yu Moho'ya doğru hareket ettirin ve en iyisini umut edin. Hemen birkaç Solar Collector yapın.

Kullanılabilecek bazı metal kaynakları ve enkazları sonraya bırakın çünkü acilen enerjiye ihtiyacınız var.

Üssü geliştirmek için Construction Hovercraft'ınızı bir birimin yapımına başlatın ve sonra Commander'ınıza devam ettirin. Bu işlem, Construction Hovercraft'ın, savunmanın çoğunu daha çabuk yapmasını sağlıyor.

Özellikle Rapier'ı çok yararlı bulacaksınız. Elinizden geldiği kadar çabuk onlardan bir bölük yapın. Onları, batıdaki buzullarda olan Arm üssüne saldırmak için Hovercraft birliğinizle beraber kullanın.



En azından bir construction unit'i tamir devriyesi olarak gezdirin. Eğer bir kar fırtınasına yakalanırsanız böyle yaptığınıza memnun olacaksınız.

Cool Down

CORE GÖREV 10

Gelidus, sert ve korkunç soğuğa sahip bir buzullar dünyası. Metal çok az var ve sık sık kar fırtınaları oluyor. Metalinizi akıllıca kullanın ve üste tamir devriyeleri oluşturun. Eğer Arm4'lara bir kar fırtınasından sonra saldırırsanız onları zayıf yakalamış olursunuz.

Metal durumunuzu düzeltmek için Commander'ınıza Metal Maker yaptırın. Metal Maker'larınızı çalıştırmadan önce yeterli enerjinizin olduğuna emin olun.

Buzullarda dolaşabilmek için en etkili araçlar hovercraftlardır. Defansınızı kurunca bir tane Hovercraft Pad yapın. Ayrıca Advanced Aircraft Plant yapabilmek için Construction Aircraft kullanın.

Görevin başında, yaklaşan bütün hovercraftları Commander'ınızla yok etmek isteyebilirsiniz. Hovercraftlar yok etmesi kolay olduğundan D-gun kullanmasına gerek yok fakat Commander'ınızın başı belaya girmeden Metal Makers'ı kapattığınızdan emin olun. Zayıf enerjili bir Commander'ınızın gereksiz yere ölmesini izlemek çok feci bir şey. Ayrıca uzun menzilli roketleri olan hovercraftlara dikkat edin. Menzilden çıkamadan Commander'ınızı yok edebilirler. Commander'ınızı hareket halinde tutunki daha az hasar alsın.

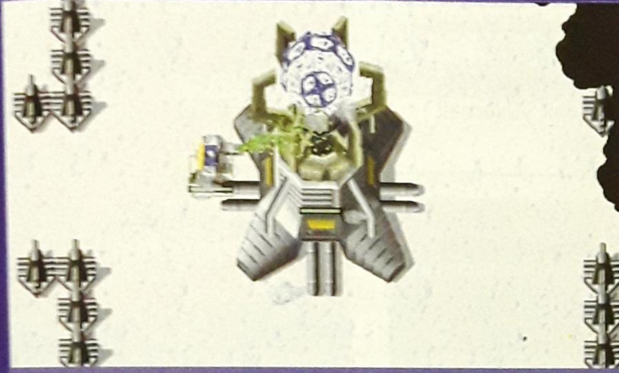
Fortification Wall'ı deneyip kendinize birinci sınıf bir kale yapmak isteyebilirsiniz. Duvarlar boyunca Toaster Pop-up toplar yerleştirirseniz gerçekten rahat edersiniz.

Time to Leave

CORE GÖREV 12

Öncelikle Fusion Plant'in yok edilmesini engelleyin! Diğer birimleri tamir edebilmeniz için onun enerjisine ihtiyacınız olacak. Bütün construction unitleri Fusion Plant'in tamirine gönderin. Ayrıca Krogoth'u da Fusion Plant'in yanına götürün ki anti-air füzeleriyle Fusion Plant'in korunmasına yardımcı olsun ve de onu tamir edebilesiniz. Fusion Plant güvenli hale gelince birkaç füze kulesi yapın ve Krogoth'u tamir edin. Daha fazla construction unitlerinizin olması ve de umutsuz düşmanlarınızı püskürtmeye yarayacak mobil birimler üretmek için bir plant yapın.

Unutmayın ki bu bir savunma görevi. Sadece Implosion Device/Beacon'ı yok edilmekten kurtaracak kadar yaşamanız yeterli. İyi oynayın, sık sık kaydedin ve en sonunda galibiyet sizin olacaktır.


Unutmayın ki bu bir savunma görevi. Bu Imploder'ı ayakta ve çalışır halde tutmak zor olacaktır. Sık sık tamir etmeye hazır olun.


Krogoth'u canlı tutun! Hawk'lar problem olmamalı, ama Commander 'ları ne olur ne olmaz diye hazır bulundurun.

Krogoth Encounter

BONUS GÖREV

Bu tarihi bir görev olmakla beraber Core Contingency 'de görülen bütün teknolojik ilerlemelerden daha önceki bir zamanda geçmektedir. Orijinal Total Annihilationda sahip olduğunuz birimlerde sınırlısınız ve de Core bilimadamlarının şu ana kadar yaptığı en korkunç silahla karşı karşıyasınız. Bu pasif olmamanız gereken bir görev.

İyi oyuncular bu oyunu bir multi-player game gibi oynamak isteyecekler (agresif ve saldırgan bir şekilde) Bu tabiki, onların bu düşüncesini daha çok savunma yönünde değiştirecek Krogoth'la tanışana kadar.

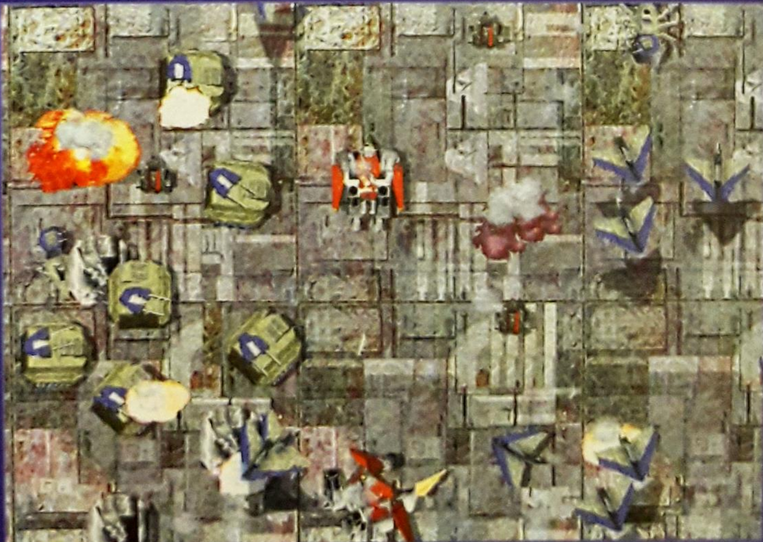
Krogoth'u haklamaya gitmeden önce kuvvetli bir savunma oluşturmaya zamanınızı harcayın.Guardianlar ve Annihilatorlar çok işinize yarayacak. Dragon's Teeth'in saldırılara karşı akıllıca kullanımı size, stratejinizi düşünmeniz için zaman tanıyacak. Ayrıca ağır silahlarınızın işini görmesine için de zaman kazandıracaktır.

Krogoth'u yavaşlatmak için, harcanılabilecek büyük grupları kullanmakta, senaryoya başka bir yaklaşım. Krogoth onlarla uğraşırken siz de ağır silahlarınızı kullanarak onu yenebilirsiniz. Eğer menziliniz dahilinde bir tane Spider edinebilirseniz, şans sizin tar.

Krogoth saldırılarının üstesinden gelebileceğinizi anladığınız anda Gantries'leri avlamaya gidin. Gantries'i mümkün olduğu kadar çabuk halledebilmek için hava birimlerinizi kullanın. Düşman daha fazla Gantries yapmadıkça, bu taktik Krogoth gelişini yavaşlatacaktır.

Üssünüzü güvenli hale getirip Gantries'leri temizledikten sonra artık agresif olma zamanı. Son kalan Krogoth'ları ve construction unit'lerle plant'leri de yok etmek için haritayı tarayacak büyük gruplar yollayın. Bu zor bir görev. Ama eğer daha fazla düşman direnciyle karşılaşmak istemiyorsanız, başarmanız gereken bir görev.

Kazanmak için bütün Krogothları ve onların Gantries'lerini yok etmeniz gerek. Tabii bunu yapabilmek için bütün birimler istatistik haline gelecek. (görevden sonra istatistiklerinizi kontrol etmenizden bahsediyorum... etkileyici olabilirler) Bu görev için son bir ipucu da enerjinizi dikkatli harcamak... ihtiyacınız olacak.


Eğer bonus görevde dikkatli olmazsanız başınız gerçekten belaya girebilir. İyi ki size yardım için buradayız.

Okuyucu İstekleri

Hileler, hileler, hileler ve – iyi bildiniz – yine hileler !

Oyunseverlerin en çok kafa yordukları konulardan biri de hileler tabii ki. Sizi küçük hergeleler! Eski günlerde, aç gözlü ellerimize geçen her oyunun her acı veren dakikası boyunca ıstırap duyardık! Bilgisayarımızı pencereden dışarı fırlatana, keskin bir aletle gözlerimizi oyacak hale gelinceye kadar aynı senaryoyu defalarca oynardık. Ama şikayetçi miydik? Hayır efendim! Sahip olduklarımıza şükrederdik! Eğer hile yapacak kadar alçaldıysak, bu bizi tipide altı mil yürümek kadar zorluyordu...

DIE BY THE SWORD

Bu hileleri kullanmak için oyun sırasında F1'e basın ve aşağıdakileri tuşlayın:

FREEZ .... Bir level'daki düşmanlarınızın yapay zekasını ortadan kaldırır. Ayrıca turnuva ve arena modlarında da kullanılabilir.

AGRAV ... Kopan tüm uzuvlar, level boyunca yerçekiminden kurtulur ve zıplamaya başlar.

GHOST .... Siz karakterinizin tüm kontrolünü elinizde tutmaya devam ederken düşmanlarınızın fiziği bertaraf olur.

AIAIM .... Düşmanlarınızın, olduğunuzu düşündükleri yer için yaptıkları, hedefleme bilgilerini görmenizi sağlar.

DEDLY .... Her tuşladığınızda kılıcınızın zarar gücünü 10'a katlar, oyun net üzerinden oynandığında kullanılamaz.

GOLRG .... Her defasında karakterinizin ebatı %110 büyür.

BAMFF ... Bir level'da önceden saptadığınız her yere ışınlanmanızı sağlar.

MUKOR ... God Modu. Darbelere ve lavlara karşı tam koruma, ama ezilmeye karşı değil.

LUNAR .... Her yazdığınızda yer çekimini azaltır. Bir kez aktif hale getirdikten sonra kapatamazsınız.

PEACE .... Combat modundaki düşmanlara 50.000 puanlık zarar verir.

BTINY ..... Karakterinizi, orijinaline göre %50 küçültür. Normale dönmek için bir daha tuşlayın.

HICUP ..... Karakterler ekran üzerine gelişi güzel dağılır.



Die By The Sword'da bir savaşı hemen sonlandırmak için kılıcınızın gücünü arttırıp 50.000 zarar puanı sağlayan PEACE kodunu kullanın. Ahh!

IFALL ...... Karakterinizin düşmesine neden olur.

GOCAM ... İstediğiniz kamerayı hareket ettirmenizi sağlar. Eksende hareket için CTRL+U, I, O, J, K, L, yi, zoom ve döndürme için CTRL+yön tuşlarını, kameranın serbestçe hareketi için CTRL+mouse'u kullanın.

FPERS ..... Saniyedeki kare sayısını gösterir.

BZONE ..... Poligonların grafik modları arasında geçiş sağlar: Tel çerçeveler, düz gölgeli, kapalı ve normal.

SEVEN KINGDOMS

Hile moduna geçmek için, !!!@@@### tuşlayın ve listedeki tuşlara basın.

C ... Banka hesabınıza 1.000$ ekler.

**** ... Yiyecek deponuza 1.000 ekler.

T ... Tüm teknolojik gelişmeleri ve parşömenleri verir.

M ... Bütün haritayı açar.

; ... Seçtiğiniz bir şehirdeki nüfusu yükseltir. Sonradan katılan insanların milliyeti gelişigüzel olacaktır.

= ... Seçilen Seat of Power'daki prayer puanını artırmak için kullanın.

B ... Seçilen yapının inşasını anında tamamlar.

Z ... Hızlı üretim modunu açar ve kapar.

U ... Kralı ölümsüz yapar.

ARMY MEN

Bu kodları kullanabilmek için, Escape'e basın ve aşağıdakileri tuşlayın:

INVULNERABLE ... Adı üstünde. Sarge'yi zarar verilemez hale getirir.

PLETHORA .... İkincil silahlarınız için sınırsız cephane verir.

PYROMANCER .... Sınırsız alev silahı kullanımı.

PARALYSIS .... Düşmanlarınız hareket edemeyecek.

OCCULTATION .... Silahınızı ateşleyene dek kimse sizi göremez.

TRIUMPH .... Senaryoyu, otomatikman kazanırsınız.

UNREAL

Konsolu açmak için ~ tuşuna basın ve aşağıdakilerden istediğiniz bir kodu girin

GOD .... Tüm silahlara 999 cephane verir.

GHOST .... No Clipping modunu açar.

FLY .... Uçuş moduna açar.

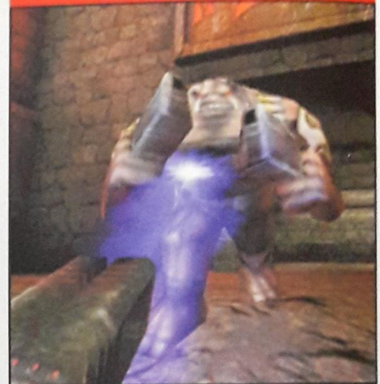
WALK .... No Clipping ve uçuş modlarının ikisini birden kapatır.

PLAYERSONLY .... Zamanı durdurur. Eski duruma dönmek için bir daha tuşlayın.

BEHINDVIEW 1 .... Üçüncü şahıs perspektifi sağlar.

BEHINDVIEW 0 .... Normal birinci şahıs perspektifine geri döndürür.

OPEN (MAP NAME) .. Oyunun istediğiniz level'ına gidebilirsiniz.



Unreal için hile kodlarımız , yaralanmazlık, uçabilme veya her level'a erişebilme gibi yetenekler sağlıyor.

HARİTA ADLARI:

Bluff • Ceremony • Chizra • Dark • Dasacellars • Dasapass • Dcrater • Dig • DKNightOp • DMARIZA • DMCURSE • DmDeathFan • DmDeck16 • DMElsinore • DMfith • DmHealPod • DmMorbias • DmRadikus • DmTundra • Dug • Endgame • Entry • ExtremeLab • ExtremeEnd • ExtremeGen • ExtremeBeg • ExtremeCore • ExtremeDark • ExtremeDGen • Gateway • Harobed • IsvDeck1 • IsvKran4 • IsvKran32 • NaliBoat • NaliC • NaliLord • Noork • NyLeve • Passage • QueenEnd • Ruins • SkyBase • SkyCaves • SkyTown • SpireVillage • TerraLift • Terraniux • TheSunspire • Trench • Unreal • VeloraEnd • Vortex2

FORSAKEN

Açılış ekranında, bubbles yazın, sonra da:

THEFULLMONTY .... Tüm level'lara geçiş hakkı.

IAMZEUS .... God modu.



GOLD BİLGİSAYAR
COMPUTER MARKET





www.goldpc.com
Tlf. : (0216) 418 11 44

GOLD ECONOMIST	PEŞİNAT+4 TAKSİT		PEŞİNAT+11 TAKSİT		HİÇ PEŞİNSİZ 8 TAKSİT	HİÇ PEŞİNSİZ 12 TAKSİT	HİÇ PEŞİNSİZ 18 TAKSİT
PII 266 Standart Sistem	$ 154	$ 115	$ 185	$ 50	$ 96	$ 70	$ 54
PII 266 32x CDRom + Ses Kartı	$ 171	$ 128	$ 205	$ 56	$ 107	$ 78	$ 60
PII 266 32x CDRom + Ses Kartı + Fax M.	$ 178	$ 133	$ 214	$ 58	$ 112	$ 81	$ 63
PII 266 32xCDRom+Ses K.+TV K.+Fax M.	$ 204	$ 153	$ 246	$ 64	$ 128	$ 94	$ 72

STANDART ÖZELLİKLER Pentium II 266 Cel. , 16 MB Ram,Pentium II Intel Main., 2.1 GB Harddisk, Q Türkçe Klavye, 14" Digital Renkli Monitör, 4 MB S3 Virge, AT Kasa, Mouse+Pad, Örtü, Windows 98



54 $'A BİLGİSAYAR

GOLD ACADEMIST	PEŞİNAT+4 TAKSİT		PEŞİNAT+11 TAKSİT		HİÇ PEŞİNSİZ 8 TAKSİT	HİÇ PEŞİNSİZ 12 TAKSİT	HİÇ PEŞİNSİZ 18 TAKSİT
P II 300 32x CDRom + Ses Kartı	$ 189	$ 142	$ 227	$ 62	$ 118	$ 86	$ 67
P II 300 32x CDRom + Ses Kartı+Fax M.	$ 196	$ 147	$ 236	$ 64	$ 123	$ 90	$ 69
P II 300 32xCDRom+Ses K.+TV K.+Fax M.	$ 223	$ 167	$ 268	$ 73	$ 140	$ 102	$ 79

STANDART ÖZELLİKLER Pentium II 300 Cel., 32 MB Ram,Pentium II Intel Main., 3.2 GB Harddisk, Q Türkçe Klavye, 14" Digital Renkli Monitör, 4 MB S3 Virge, AT Kasa, Mouse Pad, Örtü, Windows 98

GOLD MASTER	PEŞİNAT+4 TAKSİT		PEŞİNAT+11 TAKSİT		HİÇ PEŞİNSİZ 8 TAKSİ	HİÇ PEŞİNSİZ 12 TAKSİT	HİÇ PEŞİNSİZ 18 TAKSİT
PII 333 32x CDRom + Ses Kartı	$ 218	$ 164	$ 263	$ 72	$ 137	$ 99	$ 77
P II 333 32x CDRom +Ses K.+Fax M.	$ 225	$ 169	$ 272	$ 74	$ 142	$ 103	$ 80
P II 333 32xCDRom+Ses K.+TV K.+Fax.	$ 252	$ 189	$ 303	$ 83	$ 158	$ 115	$ 89

STANDART ÖZELLİKLER PentiumII 333 Cel.,128KB Cache,32MB Ram,PentiumII Intel Main.,3.2GB Harddisk,Q Türkçe Klavye, 14" Digital Renkli Monitör, 4 MB S3Virge, AT Kasa, Mouse Pad, Örtüsü,Windows 98



GOLD PERFECT	PEŞİNAT+4 TAKSİT		PEŞİNAT+11 TAKSİT		HİÇ PEŞİNSİZ 8 TAKSİ	HİÇ PEŞİNSİZ 12 TAKSİT	HİÇ PEŞİNSİZ 18 TAKSİT
PII 300 MMX 32x CDRom + Ses Kartı	$ 236	$ 178	$ 285	$ 78	$ 149	$ 108	$ 84
PII 300 MMX 32x CDRom +Ses K.+Fax M.	$ 244	$ 183	$ 294	$ 80	$ 153	$ 112	$ 86
PII300 MMX 32xCDRom+Ses K.+TV K.+Fax.	$ 271	$ 203	$ 326	$ 89	$ 170	$ 124	$ 96

STANDART ÖZELLİKLER Pentium II 300 MMX, 32 MB Ram,Pentium II Intel Mainboard,4.3 GB Harddisk,Q Türkçe Klavye, 14" Digital Renkli Monitör, 4 MB S3 AGP, ATX Kasa, Mouse Pad, Örtü ,Windows 98

GOLD FUTURE	PEŞİNAT+4 TAKSİT		PEŞİNAT+11 TAKSİT		HİÇ PEŞİNSİZ 8 TAKSİ	HİÇ PEŞİNSİZ 12 TAKSİT	HİÇ PEŞİNSİZ 18 TAKSİT
PII 400 MMX 32x CDRom + Ses Kartı	$ 366	$ 275	$ 440	$ 120	$ 229	$ 167	$ 130
PII 400 MMX 32x CDRom +Ses K.+Fax M.	$ 373	$ 280	$ 449	$ 122	$ 234	$ 171	$ 132
PII400 MMX 32xCDRom+Ses K.+TV K.+Fax.	$ 400	$ 299	$ 481	$ 131	$ 251	$ 183	$ 142

STANDART ÖZELLİKLER Pentium II 400 MMX,64 MB Ram,Pentium II Intel BX Main.,6.4 GB Harddisk,Q Türkçe Klavye, 15"Digital Renkli Monitör, 4 MB AGP Permedia, ATX Kasa, Mouse Pad, Örtü ,Windows 98



SİSTEM İLAVELERİ

CD REW. REC. 2X2X6	$ 349
60 W SPEAKER	$ 23
300 W SPEAKER	$ 44
3D MONSTER	$ 126
56 K ROBOTICS IN.	$ 119
DVD ROM	$ 208

HP 670 C	$ 221
HP 690 C PLUS	$ 235
PANOSONIC 1150	$ 167
OKI 321 E	$ 436
TÜRKNET PAKET	$ 48
VGA Permedia AGP 8 MB	$ 85

32 MB RAM	$ 43
15" MONİTÖR FARKI	$ 48
17" MONİTÖR FARKI	$ 275
500 VA. UPS	$ 105
A4 SCANNER 600 DPI	$ 131
A4 SCANNER 1200 DPI	$ 278

Not : 8, 10, 12 taksit sistem ilavelerinde % 15,
18 aylık taksit sistem ilavelerinde ise %25 ilave edilecektir

*SİSTEM FİYATLARINA Windows İşletim sistemi dahildir.

KAMPANYA STOKLARIMIZLA SINIRLIDIR.
Fiyatlarımıza K.D.V Dahil Değildir.

PEŞİN ALIMLARDA FİYAT SORUNUZ ... !

Taksitli Satış Şartları
1- Peşinatlı satışlarda toplam bedelin 1/4' ü peşin tahsil edilir.
2- İki adet çalışır kefil
3- Nüfus Cüzdanı fotokopileri
4- Zorunlu hallerde listemizdeki fiyatlar değiştirilebilir.

* Bu kampanya, İstanbul satışları için geçerlidir

MERKEZ :
Nüshet Efendi Sokak No. : 50 Kadıköy / İSTANBUL Tel.: (0216) 418 11 44 (PBX) Fax : (0216) 414 90 06 - 345 55 36

KADIKÖY
Başçavuş Sokak Yazıcıoğlu İşhanı
No.: 2-4/17 - 54 - 58 - 63 Kadıköy - İSTANBUL
Tel.: (0216) 349 21 45 - (0216) 349 18 49

GOLD TEKNİK
Osmanağa Mh. Başçavuş Sok. Emintaş İşh.
No.: 9/501-4 K.3 Kadıköy - İSTANBUL
Tel.: (0216) 418 93 86

KOZYATAĞI
Atatürk Caddesi No.:49/1
Sahrayicedid - İSTANBUL
Tel. : (0216) 385 34 00
385 36 74 - 385 25 43

ŞAŞKINBAKKAL
Bağdat Cad. (Güçlü Optik Altı)
No.:374/3 Şaşkınbakkal-İSTANBUL
Tel.:(0216) 385 73 78 - 385 72 39

MECİDİYEKÖY
Selahattin Pınar Cad. Yaşar Bey Sk.
No.: 21 Mecidiyeköy - İSTANBUL
(Yalçın Hipermarket Karşısı)
Tel.: (0212) 213 78 55 - 213 96 51

MALTEPE
Bağdat Caddesi No.: 125 / 1 A Blok.
Maltepe - İSTANBUL
Tel.: (0216) 459 07 60 (6 Hat)

BAKIRKÖY
Ebu Ziya Cad. No.: 21 / 2
Bakırköy - İSTANBUL
Tel.: (0212) 542 91 60 (PBX)
Fax : (0212) 542 46 77

ŞİRİNEVLER
Mareşal Çakmak Cad. 2. Sok.
No.: 1 Yıldızdelen İş Merkezi
Şirinevler/IST.Tel.(0212)652 31 79

Sanıldığının aksine bir derginin belki de en önemli köşelerinden biri "okur mektupları". Okurların istekleri, önerileri ve eleştirileri bir derginin konumunu koruyabilmesi için de başvurulacak en doğru kaynak. Biz de bundan böyle okurlarımızla bu köşeyi paylaşmayı ve bu köşe sayesinde sizlerle sürekli olarak iletişim halinde olmayı amaçlıyoruz.

PC GAMER -Türkiye
Okur Mektupları Köşesi

Adresimiz:
Büyükdere cad.
Hür Han
15/A Kat:4
Şişli/İstanbul

E-mail:
hitegitim@aidata.com.tr

Derginiz *PC Gamer-Türkiye*, bilgisayar oyunları dünyasının en nitelikli ve güvenilir haberlerini ve ayrıca merak ettiğiniz tüm oyunların ayrıntılarını en kısa yoldan sizlere ulaştırmayı amaçlıyor.

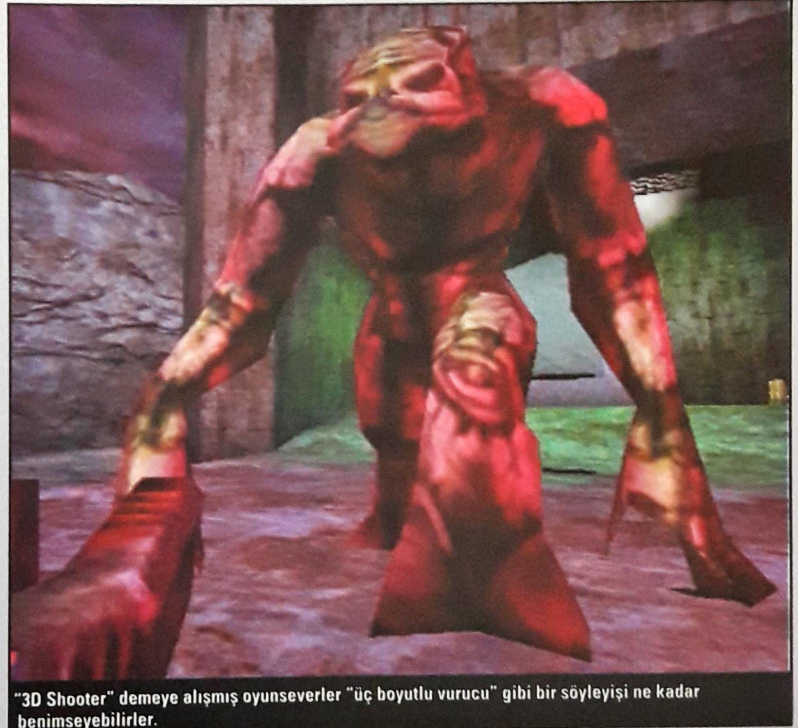
Bu düşünceden yola çıkılarak meydana getirilen *PC Gamer-Türkiye*, oyunseverlerin ortak bir dili konuştuğu, fikir alış verişinde bulunduğu, birbirleriyle iletişim kurduğu ve en önemlisi de aynı zevkin paylaşıldığı, kelimenin tam anlamıyla örnek bir "üs" olmayı hedefliyor.

Yeni çıkan bir derginin içeriğini, konuyu ele alış biçimini ya da daha ileri giderek ömrünün uzunluğunu ya da kısalığını belirleyen o derginin okuyucusudur. Sizler, derginizde yer almasını istediğiniz konuları belirleyecek; gerektiğinde yanlışlarımızı düzeltecek ve bazen de sadece merak ettiklerinizi soracaksınız. Böylece *PC Gamer-Türkiye*'nin büyümesine katkıda bulunacaksınız. Bu nedenle önümüzdeki sayılarda siz okurlarımızdan gelecek her mektuba yer verip bunları yanıtlamaya çalışacağız.

PC Gamer-Türkiye hakkındaki görüşleriniz bizler için çok büyük önem taşıyor. Oynadığınız oyunlarla ilgili eleştirileriniz, karşılaştığınız sorunlar, şikayetleriniz bizlere göndereceğiniz mektuplara konu olabilir.

Bunun yanı sıra oyunların ilginç yönleriyle ilgili tespitleriniz, özgün çözüm ve strateji önerileriniz oyunsever dostlarınız ve mektup köşemiz tarafından ilgiyle karşılanacaktır.

İkinci sayımızda yer alacak mektup konusu olarak size yardımcı olmak amacıyla bir öneride bulunmak istiyoruz. Tabii bu yalnızca bir öneri, mektup köşesine başka bir konuda yazmak da isteyebilirsiniz.


"3D Shooter" demeye alışmış oyunseverler "üç boyutlu vurucu" gibi bir söyleyişi ne kadar benimseyebilirler.

İyi bir PC oyun dergisinin dili nasıl olmalı?

Bilgisayar oyunları bildiğiniz gibi batı kaynaklıdır. Her tür teknolojinin ve bilimin üretimi, çoğunlukla önce batıda gerçekleştirilip daha sonra yaygınlaşıyor ve doğu tarafından uyarlanıyor. Dolayısıyla "önce batı sonra doğu uygulaması" dilde de kendini gösteriyor. Geliştirilen herhangi bir düşünce ya da ürün için kullanılan teknik dil genellikle batı kaynaklı kelimelerle tanınıyor. Terim ve kavramların yeni bir dilde kendine yer edinmesi ve anlamına göre o dile çevrilip kullanılması ise bazen yüzyıllar alıyor.

Buna paralel olarak bu bilim ya da teknoloji çevresinde gelişen kültür ve iletişim sistemi de yeni çözümler bulunana kadar iyice tuhaflaşıyor ve işin içinde olmayanlar tarafından anlaşılmaz bir hale geliyor. Örneğin bu durum hem zorlama argo ifadelerde, hem de Türçe'de karşılığı bulunmayan bazı kavramların İngilizce olarak kullanılmasında kendini gösteriyor. Sonuç olarak kullanılacak olan dilin hangi ülkeye ait olması gerektiği konusunda birçok farklı görüş birbirleriyle çatışmaya başlıyor.

Başkaları ne düşünür bilemiyoruz ama bazı kesimlerin şikayet ettiği yabancı kökenli argo ifadeler, bizce yazılara farklı bir renk katıyor. Ayrıca bu "tuhaf ve zor dil" aslında oyunseverlerin kendileri için çok da uzak ve anlaşılmaz değil. Objektif bir gözle bakıldığında durumun bu kadar basit olmadığını ve de karşıt görüşte yer alanların haklı oldukları da bir gerçek. Ama soruyoruz, "3D Shooter" demeye alışmış oyuncular "üç boyutlu vurucu" gibi bir söyleyişi ne kadar benimseyebilirler?!

PC Gamer-Türkiye okurları olarak düşüncelerimize katılıp katılmadığınız ya da iletmek istediğiniz her konu bizler için büyük önem taşıyor. Bu literatürün yerleşmesinde dergiler her ne kadar öncü rolü oynasa da son söz daima oyuncuların.

Mektuplarınızı sabırsızlıkla bekliyoruz...

PCG

GELECEK SAYI

2. Sayımız **1 Kasım'da** Bayinizde... Kaçırmayın!

Ekim sayımız yaklaştıkça, düşüncelerimiz kaçınılmaz olarak Kasım'a doğru sürükleniyor ve şüphesiz getireceği bütün keyif aşağıdaki satırlar boyunca olacak...

PC GAMER SUNAR...

tüm zamanların EN İYİ OYUNLARI

Ah, evet! PC oyunları tarihini enine boyuna tarayıp bugüne kadar yapılmış en iyi 50 oyunu açıklamanın zamanı geldi. Ve bu hiç de kolay gözükmüyor. Amerikan Film Enstitüsü'nün En İyi 100 Film değerlendirmesini tartışmalı mı buluyorsunuz? Öyleyse henüz hiç birşey görmemişsiniz!

AYRICA...

Cavedog'un içyüzü



Gelecek ay, *PC Gamer Türkiye*, diğer hiçbir bilgisayar dergisinin daha önce gidemediği yere gidiyor... *Total Annihilation*'ın yaratıcısı, Cavedog Entertainment'ın derinliklerine. TA'nın devamı olan *Total Annihilation Kingdoms*, Ron Gilbert'in *Good and Evil*'i ve gizemli *Amen* ve *Elysium*'a ilk bakışımızı yapacağız. Kaçırmayın!

İncelemeler!



M.A.X. 2

Elimizde tam dişinize göre bir dolu oyun var, bazıları...

Deathtrap Dungeon, Team Apache, Mortal Kombat 4, WarGames, M.A.X. 2, Motorhead, TOCA Touring Car Championship, Cyberstorm 2, House of the Dead,

...ve, çok daha fazlası!

PC GAMER

EKİM 1998

SAHİBİ VE GENEL YAYIN YÖNETMENİ
A. Göksu Eroğlu

SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ VE GÖRSEL YÖNETMEN
Adil Acar

YAZI İŞLERİ
Editör • Güven Çatak
Teknik Editör • Tuğbek Ölek
Editör • Serpil Ulutürk
Editör • Gülden Ohri
Editör • Arzu Duymaz

GRAFİK TASARIM
Gökhan Tüzüngüç

KATKIDA BULUNAN EDİTÖRLER
Masaüstü Generali • Deha Akil
Sim Kolonu • Gülçin Hatıhan
Uzatma Dakikaları • Uğur Uludağ
Multi-Play • Mustafa G. Balkaya
Eşiktekiler • Kaan Polatoğlu

REKLAM
Müşteri Temsilcisi • Bora Rodoplu
Müşteri Temsilcisi • Didem Baytan

ABONELİK VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ
Adres: PC Gamer, Müşteri Himetleri, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 296 46 00 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: hitegitim@aidata.com.tr

RENK AYRIMI
Rapid Grafik

BASKI
Doğan Ofset Yayıncılık ve Matbaacılık A.Ş.

DAĞITIM
Yaysat A.Ş.

HIT ULUSLARARASI EĞİTİM, YAYIN VE DIŞ TİCARAT A.Ş.
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 296 46 00 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: hitegitim@aidata.com.tr

EA SPORTS

Manufacturers of Official Licensed Product

THE F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 99

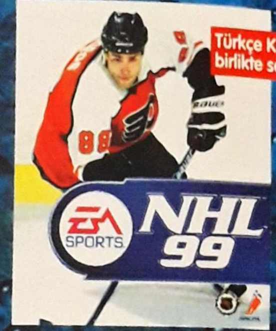


Türkçe Kullanma Kılavuzu ile birlikte satış noktalarında..

PC

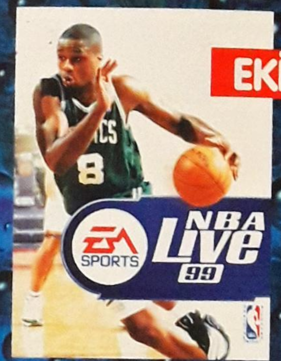
Türk Oyuncuları transfer edebilme imkanı...

EA SPORTS



Türkçe Kullanma Kılavuzu ile birlikte satış noktalarında..

PC



EKİM'98

PC



KASIM'98

PC

GALATASARAY BU OYUNDA..



ELECTRONIC ARTS™ TÜRKİYE TEK YASAL TEMSİLCİSİ



ARAL İTHALAT LTD.

İSTOÇ 6.ADA NO.68 MAHMUTBEY 34550 İSTANBUL Tel: 0 212 659 26 73 (PBX)